ROLE PLAYING GAME

Dragon

ANO 1 - NÚMERO 1 - PREÇO R$

TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

FORGOTTEN REALMS
Conheça o mundo fantástico de Toril

BIOARMADURA
Ela fará seu personagem de GURPS duro de mata

VAMPIRO
Um jogo onde o Drácula é você

RPG NO PC
Darkseed, a solução completa de um game que apavora

AVENTURAS PRONTAS PARA SEU RPG FAVORITO:

D&D - O TEMPLO DA MORTE
Uma caçada a um mago trapaceiro

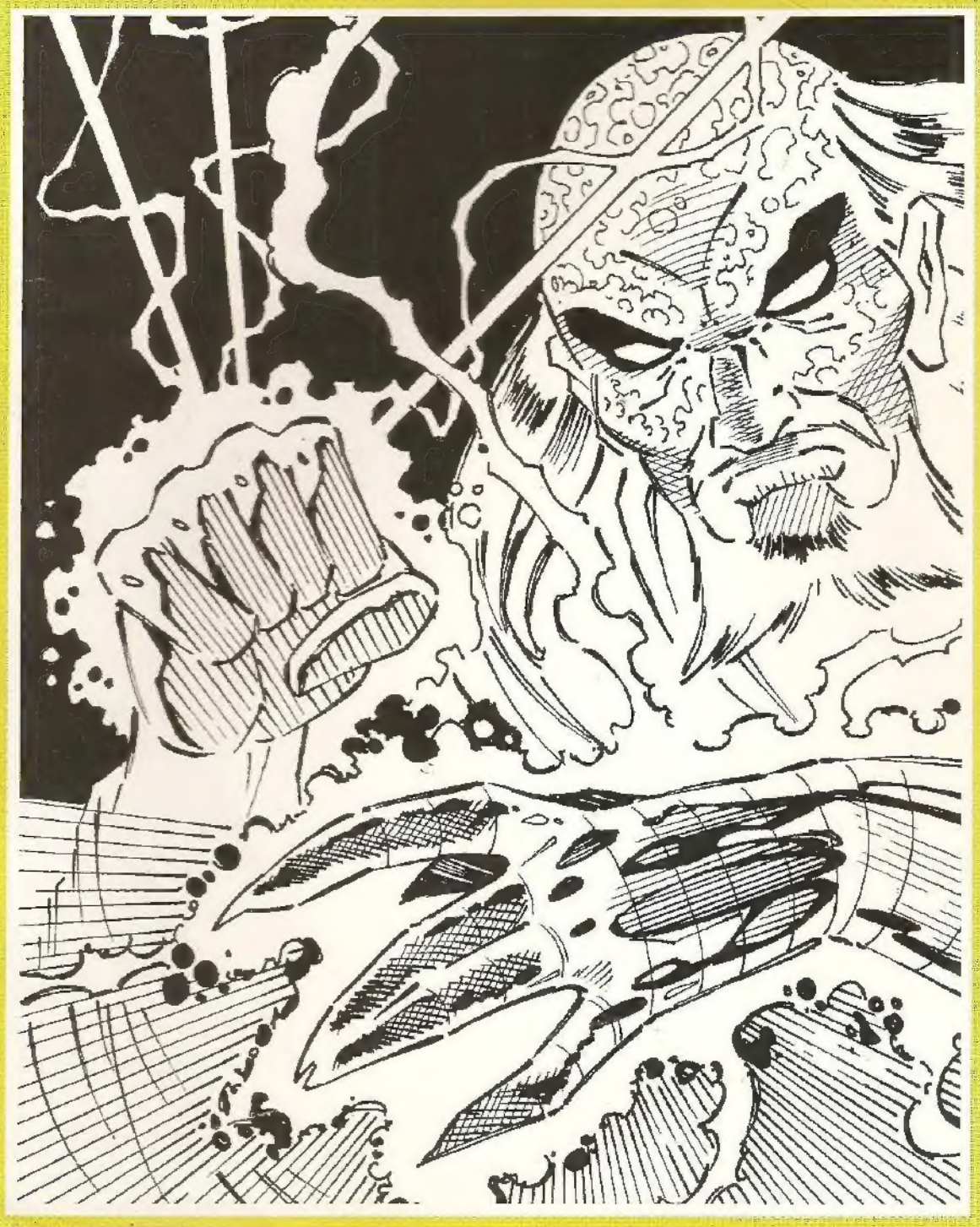
GURPS - A MATA MALDITA
Só a inteligência pode vencer

DICAS DE MESTRE
o passo inicial para tornar-se um RPGista

DUNGEONS & DRAGONS
versão nacional do RPG mais famoso no mundo

Manaus, Rio Branco, Boa Vista, Macapá, Santarém, Altamira (Via Aérea) R$ 3,25

PREPARE-SE, POIS VOCÊ VAI VIVER AVENTURAS ATERRORIZANTES, NAS PRÓXIMAS PÁGINAS.



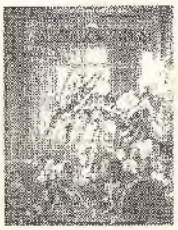
Dragon

TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

AD&D

The Complete Fighter's Handbook - pág. 22
O livro que ajuda a criar novos Fighters

Forgotten Realms - New Edition - pág. 24
A nova edição do mais jogado mundo/universo de AD&D



Mestre Arsenal - pág. 26
Um vilão poderoso para dar trabalho aos heróis

OUTROS SISTEMAS

O Desafio dos Bandeirantes - pág. 38
Muito folclore e altas macumbas neste RPG genuinamente brasileiro

Vampiro: A Máscara - pág. 40
Um fantástico RPG de terror, agora no Brasil

GURPS

GURPS Viagem no Tempo - pág. 37
Um livro-suplemento com todos os macetes para aventuras temporais

Bioarmadura - pág. 28
Uma nova ameaça para sua campanha de ficção científica

AVENTURAS

O Templo da Morte - pág. 12
Uma aventura pronta para sua partida de Dungeons & Dragons

A Mata Maldita - pág. 30
Uma aventura pronta de GURPS, sem combates complicados

D&D

Dungeons & Dragons - pág. 8
Conheça a versão nacional do RPG mais famoso do mundo

MINIATURAS

Aventureiros de Chumbo - pág. 43
Como as miniaturas facilitam o jogo de RPG

RPG NO PC

Darkseed - pág. 44
A solução completa de um game que apavora

SEÇÕES

NOTÍCIAS DO BARDO ..... *PAG. 5*
DICAS DE MESTRE ..... *PAG. 6*
HUMOR ..... *PAG. 48*
CARTAS ..... *PAG. 48*
CLASSIFICADOS ..... *PAG. 48*

CAPA: IMAGEM DE CAPA DO LIVRO DE REGRAS DO JOGO DANGEONS & DRAGONS

RPG

Estas três letrinhas andam mexendo com a cabeça de muita gente - seja os que já as conhecem, seja os que observam de uma distância segura aquele bando de loucos arremessando dados e gritando à volta de uma mesa. Se você pertence ao segundo grupo, talvez fique surpreso em saber que um dia também já participou daquele agitado ritual: quem nunca brincou de polícia e ladrão ou caubóis e índios? Quem nunca entrou na pele de seu herói favorito em uma brincadeira? Quem nunca interpretou um personagem durante um jogo?

RPG é isso: Role Playing Game, Jogo de Interpretação de Papéis. É fingir, interpretar, fazer-de-conta - mas com regulamentos, para tornar a coisa ainda mais realista. As regras estão dentro daquelas caixas e livros empilhados ao lado do grupo de jogadores: Dungeons & Dragons, Hero Quest, GURPS, Vampire... um para cada gosto. É só ler com atenção, jogar os dados e embarcar nas aventuras mais loucas de sua vida.

Mas talvez você já tenha passado por essas etapas e pertença ao primeiro grupo (os tais loucos gritando à volta da mesa). Se é esse o caso, aqui está sua nova revista: DRAGON, a primeira revista nacional totalmente especializada em RPG.

Leia, mas... esteja avisado! Você pode ficar ainda mais fanático por este empolgante estilo de jogo!

Dragon

REDAÇÃO:

DIRETORA EDITORIAL
Ethel Santaella

Editora Assistente:
Andrea Calmon

Revisão: Hebe Ester Lucas

Pesquisa: Iracema Braga

Secretária Editorial: Bernadete Salles

Atendimento:
Luzia Begalli

Diretora de Arte:
Milena Stocco

DTP:
Helton Fernandes

Secretário Gráfico: Carlos Henrique Meister

Colaboradores:

Paladino, Grahal, Roberto Moraes, Di'Folker, Luigi (textos); Mask Master (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Gerente: Eduardo F. Racy
Assistente: Luisa A. da Silva
Contatos: Luís Carlos Bernardo, Marilda Rollemberg Roman, Márcia Camargo, Tércio Prado
Representante: (Rio) Forma Publicidade, tel.: (021) 474-4423

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Coordenador: Antonio Marcos M. dos Santos

Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel: (011) 885-8879/885-5916
Fax: (011) 887-3060

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Fotolito: WM
Impressão e acabamento:
W. Roth

NOTÍCIAS DO BARDO

Confira as últimas novidades do mundo do RPG, trazidas por Luigi Sortudo - nosso menestrel de plantão!

UM UNIVERSO QUE VALE POR TODOS!

PlaneScape é o mais novo mundo/universo de Advanced Dungeons & Dragons - e não é um mundo qualquer, não senhor! As coisas acontecem em uma fantástica e bizarra cidade chamada Sigil, onde as percepções da realidade são distorcidas, e uma atitude errada pode significar a morte. Nada demais até aí, é verdade. Entretanto...

A grande sacada de PlaneScape é que Sigil também serve como portal para outros planos, interligando vários universos - inclusive aqueles que já existem para AD&D. Isso vai significar verdadeiras saladas de aventuras: guerreiros embrutecidos de Dark Sun e exilados de Ravenloft poderão lutar lado-a-lado contra os draconianos de DragonLance, só para dar um exemplo.

Não é à toa que o lançamento de PlaneScape vinha sendo aguardado pelos jogadores de AD&D com água na boca. Bem, agora não precisam aguardar mais: a caixa básica *PlaneScape Campaign Setting* já está nas livrarias, e seus suplementos estão a caminho!

AD&D MAIS FÁCIL

Além da ausência de títulos em português, há outro grande obstáculo para aqueles que desejam jogar Advanced Dungeons e Dragons: é um jogo complexo, cheio de minúcias, difícil demais para os novatos do RPG. Jogadores principiantes de RPG rarame-nte escolhemo AD&D como seu primeiro jogo.

Foi pensando nisso que a TSR lançou First Quest, um jogo que introduz às regras e ao universo de AD&D. A caixa contém livros, mapas, cards, dados e o tradicional DM Screen - além de um novo e poderoso recurso de aprendizado: um CD interativo com 60 minutos de som digital, contendo músicas e efeitos sonoros, para tornar as aventuras ainda mais empolgantes. Portanto, se você manja um pouquinho de inglês e tem um aparelho de CD, não tem mais desculpa: prepare-se para embarcar no mundo de Advanced Dungeons & Dragons!

O LIVRO DOS VILÕES

Nem sempre os dragões e monstros são os perigos mais difíceis de encarar em uma aventura de AD&D: os aventureiros podem ter grandes problemas para pegar aquele feiticeiro que vive escondido no templo, ou o clérigo maligno no controle de uma tropa de mortos-vivos.

Para facilitar a vida do Dungeon Master que se amarra nesses vilões, chega às livrarias **The Complete Book of Villains**. O livro é todo dedicado à criação de antagonistas convincentes para os heróis de AD&D, incluindo personalidades, motivos, metas, organizações, estatísticas e outras idéias. Acautelem-se, aventureiros...

VAMPIROS NO IBIRAPUERA

No último mês de maio realizou-se em São Paulo, na marquise do Parque do Ibirapuera, o **II Encontro Internacional de RPG**. O evento durou três dias e repetiu o sucesso do ano anterior, reunindo milhares de jogadores, novatos e experientes, todos participando de dezenas de sessões de jogo.

O grande destaque foi o lançamento da versão em português do RPG *VAMPIRE: The Masquerade* (veja a matéria completa sobre *VAMPIRE* nesta edição), com a presença de seu autor, Mark Rein-Hagen. Para homenageá-lo, a Devir Livraria organizou uma gigantesca partida nada convencional: dezenas de jogadores, interpretando seus personagens vampíricos, perambulavam pelo parque vestidos a caráter - com óculos escuros, capas, sobretudos e outros trajes sombrios, alguns chegando ao extremo de raspar a cabeça para ficarem mais parecidos com uma determinada facção de vampiros.

Só puderam atuar como vampiros os jogadores experientes, inscritos com antecedência: os curiosos que quisessem entrar na brincadeira podiam participar como humanos normais - mas estes deveriam abandonar o jogo às 22:00 h, pois dali em diante a noite pertencia aos vampiros. Dizem as lendas que a sessão de jogo durou a noite toda, mas não podemos confirmar: afinal, este bardo que vos fala é apenas humano...

O PASSO DECISIVO

Tornar-se um legítimo RPGista é mais fácil do que você pensa. Só depende do primeiro passo

O RPG tem fama de estranheza perante o público brasileiro. Como é que esse jogo, tão estranho e complicado complicado, aparece de repente e arrebata dezenas de milhares de adeptos por todo o país?

Bem, para começar, vamos esclarecer alguns fatos: o RPG ou Role Playing Game (Jogo de Interpretação de Personagens) não é novidade. Ele existe nos Estados Unidos e Inglaterra desde 1974, mas só agora é que começou a se tornar conhecido no Brasil. Também não é um jogo estranho, pois se baseia em brincadeiras teatrais que todos praticamos quando crianças e muito menos complicado - apenas exige uma leitura atenciosa do manual de instruções.

Então, qual a dificuldade em se jogar RPG? Nenhuma mesmo, basta começar. Mas, é aí que você fica em dúvida: "por onde eu começo?". Siga estas dicas:

• Compre um jogo (sozinho ou com um grupo de amigos), estude o manual de regras e reúna os amigos à volta de uma mesa para a primeira partida. A princípio, todos vão achar tudo meio esquisito, mas não demora muito e a magia do RPG vai envolvê-los em verdadeira empolgação. Pronto, o grupo, então, estará formado. Acredite, esta é a melhor forma de se iniciar no RPG, pois o time todo aprende as regras pouco a pouco enquanto joga.

• Uma forma totalmente errada de começar a jogar é quando você resolve visitar os *points* - shoppings ou livrarias onde vários grupos se reúnem nos finais de semana para suas partidas de RPG. Pedir para participar de um grupo destes é um grande erro: a partida só flui bem quando os jogadores conhecem as regras (que geralmente não podem ser ensinadas em poucos minutos). Você só vai atrapalhar tudo ou se sentir "jogado para escanteio".

QUE JOGO DEVO COMPRAR?

Os ingredientes necessários para você ingressar no mundo do RPG são: alguns amigos (4 a 6 pessoas é o ideal), uma mesa grande (para acomodar os jogadores e evitar que os dados rolem para debaixo do sofá), algum tempo disponível (uma seção de jogo pode durar de 2 horas até uma noite inteira) e um jogo. Os amigos, a mesa e o tempo são fáceis de conseguir. Resta saber: que jogo comprar para começar?

• A princípio, você deve descartar os jogos que não têm versões em língua portuguesa, a não ser que o seu grupo domine o inglês, por exemplo. Começando pelos mais fáceis de aprender, temos: **Classic Dungeon** e **Dragon Quest**, ambos da Grow; **Aventuras Fantásticas** e **Dungeoneer**, da Marques Saraiva; e, é claro, o famoso **Hero Quest**, da Estrela. Já existem no mercado alguns suplementos, caso você já tenha ficado craque: a Marques Saraiva lançou nas livrarias **O Saqueador de Charadas**, um livro de quatro módulos para uso no **Aventuras Fantásticas**; e a Estrela lançou duas caixas suplementares com vinte novas aventuras para o **Hero Quest**.

• Os títulos a seguir exigem um pouco mais de tempo e paciência para você aprender, mas em compensação, poderão cativá-lo para sempre. São eles: **Dungeons & Dragons**, da Grow, o mais clássico dos RPGs; **GURPS**, da Devir, que dispõe de livros suplementares para enriquecer o jogo e **Vampiro: a máscara**, também da Devir, um RPG de terror, mais apropriado para adultos. Se você deseja prestigiar o produto nacional, já existem três RPGs totalmente criados no Brasil: **Tagmar**; **O Desafio dos Bandeirantes** e **Demos Corporation**. Como você pode ver, opções não faltam, agora é só começar a aventura!

PALADINO

GRUPO INSEPARÁVEL

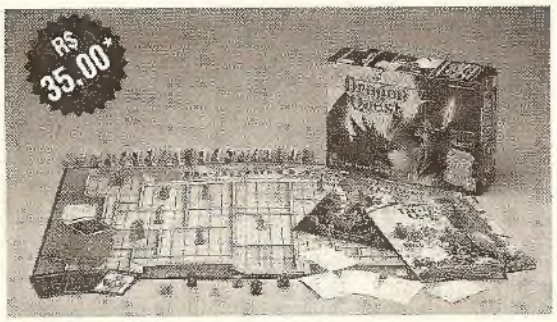
O jogo de RPG é mais do que um evento social. Uma vez formado, um grupo de jogadores dificilmente irá se dissolver. Isso acontece porque no RPG não existe aquela rivalidade ou competição típica dos outros jogos. Não há vencedor ou perdedor. Os únicos inimigos estão na sua imaginação e o grupo se une contra eles, como uma equipe.

No final da partida, a sensação é a de que todos realmente venceram um grande perigo juntos - e não há nada melhor do que isso para fortalecer os laços de amizade.

A partir daí, o grupo desejará se reunir para jogar tantas vezes quanto possível. Quanto mais, melhor. O intervalo entre as seções de jogo pode variar de 24 horas até semanas, ou meses, quando os integrantes de um grupo moram em locais distantes. O mais comum são os grupos que se reúnem nos finais de semana - geralmente na casa de um dos jogadores, livrarias, shoppings ou parques.

Para ingressar no fantástico mundo dos jogos RPG, experimente um destes conjuntos especiais da FORBIDDEN PLANET para iniciantes:

DUNGEONS & DRAGONS (REF 1)
O RPG mais famoso de todos os tempos. Aventuras em um reino de espada e magia, onde você enfrenta dragões e feiticeiros poderosos. Caixa com fichário, manual de instruções, dados especiais e tabuleiro.



DRAGON QUEST (REF 2)
Jogo introdutório ao RPG. Desafios constantes em masmorras repletas de monstros e tesouros mágicos. Caixa com dados especiais, cards, miniaturas plásticas, manual de instruções e tabuleiro.

HERO QUEST
O jogo mais vendido no Brasil! Grandes desafios em um labirinto de perigo e morte, onde os monstros te esperam depois de cada curva. Caixa com dados, cartas e tabuleiro superdetalhado e duas caixas avulsas com 10 novas buscas cada.

Hero Quest - (REF 3)
O Retorno de Witch Lord - (REF 4)
Armadilha em Keller's Keep - (REF 5)

Na FORBIDDEN PLANET você ainda encontra tudo para ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (DRAGONLANCE, FORGOTTEN REALMS, RAVENLOFT, GREYHAWK, DARK SUN, ETC...), e todos os outros RPGs importados - além de um sortimento de dados especiais, posters, camisetas, cards, quadrinhos, miniaturas de chumbo e tudo para plastimodelismo.

FAÇA SEU PEDIDO

Preencha o cupom abaixo e anexe um cheque nominal a FORBIDDEN PLANET. Envie tudo para a Caixa Postal 6656- CEP01064-970 - São Paulo - SP, e aguarde o envio de seus jogos pelo correio. Ou então visite uma de nossas lojas nos endereços abaixo:

GURPS Básico - o único RPG universal em língua portuguesa. Você escolhe o tema - desde fantasia medieval a ficção científica. Manual básico completo, e livros-suplementos avulsos para enriquecer seu jogo.
GURPS Básico (REF 6) - **R$ 24,00**
GURPS Fantasia (REF 7) - **R$ 21,60**
GURPS Magia (REF 8) - **R$ 21,60**
GURPS Cyberpunk (REF 9) - **R$ 21,60**
GURPS Viagem no Tempo (REF 10) - **R$ 21,60**
GURPS Supers (REF 11) - **R$ 21,60**

VAMPIRO: A Máscara - um fascinante RPG d3e terror, onde você entra na pele de um vampiro que luta para conter o lado negro de sua alma. Recomendado para adultos. Livro com capa dura, papel especial e encadernação luxuosa. Acompanha dois dados especiais de dez faces.
VAMPIRO: A Máscara - R$ 36,00 (REF 12)

O Desafio dos Bandeirantes - Genuinamente brasileiro, este RPG coloca você em pleno Brasil colonial de 1650. Livro básico completo, mais um livro avulso com aventuras prontas.
O Desafio dos Bandeirantes (REF 13) - **R$ 16,00**
A Floresta do Medo/O Engenho-2 Aventuras Prontas (REF 14) - **R$ 7,00**

TAGMAR - o primeiro RPG totalmente nacional! Manual de instruções completo, e livros avulsos com mais aventuras e monstros.
Tagmar - Livro Básico (REF 15) - **R$ 18,00**
A Fronteira - 3 Aventuras Prontas (REF 16) - **R$ 7,00**
Livro de Criaturas (REF 17) - **R$ 8,00**

Demos Corporation - RPG de espionagem. Seja um agente secreto supertreinado, no melhor estilo James Bond. Livro com a capa dura.
Demos Corporation (REF 18) - **R$ 26,50**

*** ATENÇÃO: Para pedidos pelo correio, acrescente 10% no valor total do cheque, para despesas de postagem.**

Forbidden Planet

O PLANETA PROIBIDO PARA QUEM NÃO CURTE RPG!

Shopping Pompéia
Rua Clélia, 33 - loja 1
(ao lado do Sesc Pompéia)
São Paulo - SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 62-0468

FILIAIS:
Rua Gabus Mendes, 29 (próximo à Praça da República) - Tel. (011) 255-0959 - 259-8963
São Paulo - SP
Shopping La Plage - Cj. 144 - Tel. (0132) 87-1025 - Guarujá - SP

VALE XEROX

SIM, desejo receber em minha casa os jogos abaixo assinalados e para isso estou enviando cheque nominal nº....., do banco .....no valor de.....

NOME: .....

ENDEREÇO: .....

TEL. ..... CEP: ..... CIDADE ..... ESTADO .....

REF 1 ☐ REF 2 ☐ REF 3 ☐ REF 4 ☐ REF 5 ☐ REF 6 ☐ REF 7 ☐ REF 8 ☐ REF 9 ☐ REF 10 ☐ REF 11 ☐ REF 12 ☐ REF 13 ☐ REF 14 ☐ REF 15 ☐ REF 16 ☐ REF 17 ☐ REF 18 ☐

FOTO CAPA DO LIVRO DE REGRAS DO DANGEONS & DRAGONS

DUNGEONS & DRAGONS

Considerado um dos clássicos, este RPG inspirou o desenho animado "Caverna do Dragão"

Você com certeza já assistiu o desenho animado *Caverna do Dragão*. Ao entrar em um inocente brinquedo de parque de diversões, um grupo de garotos é transportado para um mundo fantástico de mágica e fantasia. Hank, Eric, Bob, Sheila, Diana e Presto conhecem o Mestre dos Magos - aquele que irá guiá-los em suas aventuras: ele presenteia os aventureiros com armas mágicas e lhes dá pistas do que devem fazer para retornar a seu mundo.

Não é fácil explicar o sucesso de *Caverna do Dragão:* os escassos vinte e poucos episódios iniciais foram exaustivamente reprisados durante mais de dez anos, e apenas recentemente a Rede Globo comprou um novo lote de títulos inéditos. Nem mesmo a *Família Dinossauros* e *Os Simpsons* conseguiram sustentar um público tão fiel por tanto tempo. Como explicar o carisma desse bando de garotos perdidos em um mundo estranho?

O que pouca gente sabe é que *Caverna do Dragão* foi baseado em um jogo. Não um jogo qualquer, mas sim o RPG mais famoso de todos os tempos: *Dungeons & Dragons*.

Dungeons & Dragons, ou simplesmente *D&D*, é exatamente como o desenho animado: cada jogador faz o papel de um herói que combate monstros e vilões em um mundo de fantasia. Como é característico dos RPGs, o objetivo da coisa não é ganhar ou perder - apenas inventar uma boa história e se divertir. Quem inventa o enredo é o Dungeon Master (isso mesmo: o Mestre dos Magos de *Caverna do Dragão*), e os jogadores participam dele.

É uma surpresa que este jogo, tão conhecido internacionalmente quanto *WAR* ou *Banco Imobiliário*, só agora tenha chegado ao Brasil - e a iniciativa foi da fabricante de brinquedos GROW.

FÁCIL DE JOGAR

Muita gente acha o RPG difícil de entender - e, portanto, difícil de aprender. É verdade que alguns sistemas têm regras complicadas, e pode ser necessária a leitura de um manual com centenas delas antes de dominar completamente o jogo.

Não é assim com *Dungeons & Dragons*. A caixa contém um fichário com cartões de aprendizagem: são 48 fichas que ensinam passo a passo as regras do sistema, com ajuda de uma aventura-solo - uma partida onde você joga sozinho, apenas para conhecer as regras. As fichas são divididas em oito partes:

● **Introdução:** explica o que é um RPG, o que faz um Dungeon Master, quais são os tipos de dados e quando usá-los.

● **Personagens jogadores:** ensina como inventar PJs, os Personagens Jogadores. Um jogador não precisa necessariamente fazer o que ele faria em certa situação - mas sim o que o seu *personagem* faria. Por isso chamamos "Role Playing Game", ou "Jogo de Interpretação de Papéis".

● **Combate:** mostra as regras necessárias para se lutar contra os monstros. Em um jogo de faz-de-conta, isso evita coisas como as que acontecem em brincadeiras do tipo polícia e ladrão: "Eu acertei o tiro em você!" e "Não, não acertou não!"

● **Classes de personagens:** exemplifica cada tipo de personagem que um jogador pode usar: o Guerreiro, um aventureiro treinado para combate com qualquer arma e armaduras; o Clérigo, uma mistura de lutador e padre, que pode lançar feitiços e afastar mortos-vivos; o Ladrão, especializado em roubar, abrir fechaduras, etc.; o Mago, um estudioso nas artes da feitiçaria; e os semi-humanos Anão, Elfo e Halfling.

● **Armas e armaduras:** dá detalhes sobre os vários tipos de armas (espadas, lanças, maças, flechas...) e armaduras (escudos, couraças, cotas de malha...).

● **Magias:** explica quando usar e quem pode usar feitiços e objetos mágicos.

● **Encontros:** mostra o que fazer quando os PJs encontram um monstro ou outras pessoas durante a aventura.

● **E depois?:** explicações sobre como se ganha níveis (ganhando níveis de experiência, o personagem fica mais poderoso e aumenta suas habilidades).

Além da aventura-solo, os cartões de aprendizagem trazem em seu verso uma aventura pronta em quatro partes com todas as informações necessárias: descrições das salas, frases que os monstros diriam ao encontrar os aventureiros -

ILUSTRAÇÃO DO LIVRO DE REGRAS DO DUNGEONS & DRAGONS

ou seja, tudo para que o Dungeon Master dirija sua primeira aventura em grupo. Há ainda uma aventura incompleta, restando apenas distribuir alguns monstros e permitindo que o Dungeon Master a modifique como quiser.

Criar um personagem de *D&D* pode parecer uma tarefa complexa à primeira vista, mas os cartões de aprendizagem trazem info fichário e ensinam como preencher a ficha do personagem. Os cartões descrevem todas as classes de personagem e as regras de cada uma delas.

O sistema de combate não poderia ser mais simples: basta jogar um dado e comparar o resultado com uma tabela para descobrir se um golpe atingiu o alvo visado.

O MANUAL DE INSTRUÇÕES

Depois dos cartões de aprendizagem, a próxima leitura será o livro de regras. Nas 64 páginas estão as mesmas instruções que foram aprendidas com o uso dos Cartões, embora mais resumidas - pois o livro é bem mais fácil de consultar durante uma partida -, e algumas coisinhas mais: como criar seu próprio Dungeon (os túneis e masmorras onde acontecem as aventuras); a relação de 52 feitiços utilizados por clérigos, magos e elfos; uma lista de objetos mágicos que podem ser usados pelos PJs, como espadas encantadas, poções e pergaminhos; e um indispensável catálogo de monstros e criaturas que os PJs irão enfrentar - desde os nojentos goblins aos poderosos e lendários dragões cuspidores de fogo.

Os dados coloridos usados para jogar *D&D* são um tanto estranhos: seis tipos diferentes, com 4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces - cada um com uma finalidade específica durante o jogo. Por exemplo: 1d4 (o dado de 4 faces lançado uma vez) serve para determinar o dano causado por um personagem que acerta um golpe com uma faca, enquanto 3d8 (o dado de 8 faces lançado três vezes) indica o dano causado pela mordida de um Crocodilo Gigante.

Para completar, a caixa do *Dungeons & Dragons* contém ainda um mapa colorido que pode ser usado como tabuleiro (embora não seja necessário) e as pequenas Figuras dos Monstros, feitas em papel cartão destacáveis, que em um primeiro momento devem ser utilizadas com as Fichas de Aprendizagem - mas também podem servir para aventuras futuras.

A INICIATIVA DA GROW

A GROW teve suas primeiras incursões no mundo dos RPGs no final de 1992, quando lançou no Brasil dois outros títulos da TSR (a fabricante de *Dungeons & Dragons*): *Classic Dungeon*, que não é um RPG, mas sim um jogo de tabuleiro com guerreiros, magos e monstros; e *Dragon Quest*, uma espécie de *D&D* rudimentar, com muitos cards coloridos e figuras plásticas dos personagens.

Dungeons & Dragons deveria ter sido lançado no mercado pouco depois dos outros dois, mas o atraso foi se arrastando por quase um ano. O resultado foi que, quando finalmente chegou ao mercado, teve que enfrentar um rival de peso - o *Hero Quest*, da Estrela.

Embora as vendas do *Hero Quest* sejam no momento bem maiores que as do *D&D*, o produto da Estrela é apenas um jogo de tabuleiro com uma pitadinha de RPG - como o já mencionado *Classic Dungeon* da GROW. Não vai demorar para que o requinte e os recursos do *Dungeons & Dragons* sejam descobertos pelo grande público.

Roberto de Moraes

ILUSTR. DO LIVRO DE REGRAS DO DUNGEONS & DRAGONS

DUNGEONS & DRAGONS AVANÇADO

*Não demorou para que o mundo de [illegible] demais para caber na imaginação dos jogadores. Depois do pioneiro **D&D Basic** a TSR lançou complementos com novos monstros e novas regras - **D&D Expert**, **D&D Companion** e **Advanced D&D**. Mais tarde, as três primeiras caixas (Basic, Expert e Companion) foram reunidas em um único jogo, o Dungeons & Dragons.*

*Ao contrário de seus "primos", o **Advanced Dungeons & Dragons** (ou simplesmente **AD&D**) seguiu carreira própria: o jogo tem regras muito mais complexas, e para jogar são necessários pelos menos dois livros - o **Players Handbook** e o **Dungeon Master's Guide**, respectivamente para jogadores e DMs, cada um com aproximadamente 200 páginas. O AD&D divide-se ainda em vários mundos/universos: **DragonLance**, **Ravenloft**, **Dark Sun** e **SpellJammer** são alguns deles (leia nesta edição a matéria sobre **Forgotten Realms**, o mais popular mundo/universo de AD&D)*

Embora ainda não exista em português o AD&D tem no Brasil uma grande legião de adeptos do jogo. Os produtos AD&D podem ser encontrados nas livrarias especializadas em RPG

MAIS MONSTROS

*Está nos planos da GROW publicar novos livros e suplementos para o Dungeons & Dragons. Até lá, todos os títulos disponíveis estão em inglês. Se mesmo assim você quiser encarar, o melhor reforço para suas aventuras é o **Creature Catalog** (**Catálogo de Criaturas**).*

***Creature Catalog** é um livro que vai render bons desafios aos heróis de Dungeons & Dragons, sejam eles principiantes ou de alto nível. São 122 páginas com centenas de novas criaturas para adicionar aos 71 monstros da caixa básica. O cardápio é variado: dinossauros, cobras hipnóticas, enguias elétricas, dragões mortos-vivos, e até mesmo o "Juggernaut" - máquinas de guerra grandes como casas e igualmente difíceis de derrubar!*

*No **Creature Catalog** o DM sempre encontrará a criatura certa para qualquer situação.*

Vale a pena conferir

O TEMPLO DA MORTE

A clássica perseguição ao feiticeiro maligno escondido no templo cheio de monstros: prato cheio para iniciantes de Dungeons & Dragons

Atenção, jogador de Dungeons & Dragons: cansou-se de apanhar dos monstros? Gostaria de ser o onipotente Dungeon Master e comandar os destinos só pra variar? Ora, não há nada que o impeça. Por que não tenta? Não tem imaginação para criar uma aventura? Pois isso não é mais desculpa! Esta matéria traz uma aventura completa de D&D, prontinha para a mesa de jogo.

"O Templo da Morte" é uma história pronta para um mestre inexperiente, mas também ideal para jogadores iniciantes. O time todo deve ter 3-6 personagens, somando por volta de 15 Níveis de Experiência (três personagens de nível 5 ou cinco de nível 3, por exemplo). Um guerreiro, um anão, um clérigo, um mago e um ladrão seriam o grupo ideal - mas seja um DM generoso e permita que os jogadores escolham seus heróis livremente

A BOA E VELHA TAVERNA

A história começa, é claro, com o clichê mais manjado da história do RPG. Leia isto para os jogadores:

Vocês estão todos reunidos ao redor da mesa de uma taverna da cidade. Enquanto bebem e jogam cartas, ouvem alguns boatos sobre uma feira em uma metrópole próxima, onde pessoas contratam aventureiros para grandes desafios. Vocês se encontram todos ansiosos por uma boa aventura (e também por algum dinheiro!), de modo que resolvem visitar a feira no dia seguinte

Após um dia de viagem tranqüila a cavalo, vocês chegam ao pequeno povoado de Thamperendiram (diga aos jogadores para não se preocuparem, pois não precisarão memorizar este nome!). *Os cidadãos que estão nas ruas olham com curiosidade para suas armas e armaduras, e cochicham entre si.*

Vocês se dirigem para a pequena pousada chamada Chifre do Unicórnio, a fim de conseguir um quarto para passar a noite e depois prosseguir viagem. Mas, enquanto estão comendo algo, a porta é escancarada e um velho trajado com manto invade a pousada. Ele aponta o cajado na direção da mesa onde vocês estão e grita: "FINALMENTE! ELES CHEGARAM! NOSSOS HERÓIS ESTÃO AQUI!"

O velho é o clérigo da aldeia, e ele veio à pousada assim que ouviu as notícias sobre a presença de aventureiros no vilarejo. Ele está muito ansioso, pois esperou muito tempo por este momento. Capriche ao fazer seu papel. Faça-o chorar, abraçar os PJs e beijar seus pés - mas cuidado para não exagerar na hora da entrada súbita: os jogadores podem acabar se assustando e atacando o pobre padre!

Depois de muita choradeira, o clérigo se acalma e conta a seguinte história:

"Há muito tempo atrás, nossa humilde vila quase foi destruída por um pequeno exército de monstros. Foram liderados por uma criatura gigantesca, que voava e cuspia fogo.

"Para evitar a destruição total da cidade, o monstro propôs um acordo: a cada três ciclos completos da Lua, nós deveríamos ir até o templo abandonado na colina próxima da cidade e levar 500 moedas de ouro como um tributo pela paz.

"Tem sido assim durante as últimas décadas, até que, certa noite, tive uma visão: um dia um grupo de heróis chegaria à vila e iria até o templo para destruir o exército e matar o terrível monstro."

Qualquer jogador de Dungeons & Dragons com um mínimo de bom senso ficará nervoso com a perspectiva de enfrentar um dragão - ainda mais se os personagens forem de nível baixo. Mas a verdade que todos desconhecem é que não existe dragão e nem exército: ambos foram apenas uma ilusão mágica, criada por um feiticeiro que vive escondido no templo. O esperto mago Leppihem descobriu um meio nada honesto de aliviar os moradores da vila de seu dinheiro, usando-o para comprar os caros ingredientes necessários para seus feitiços. Mas atenção: NÃO conte isso aos jogadores. Faça os pensar que vão mesmo ter que enfrentar um exército e um dragão.

A cidade não tem muito dinheiro para pagar os heróis, pois quase tudo o que tinham foi levado para o templo. Cabe ao DM convencer os jogadores a entrarem no templo, se a com promessas de

ILUSTRAÇÃO: MASK MASTER

tesouros ou com apelos choramingados pelo clérigo.

TEMPLO É DINHEIRO!

Não há dificuldade para se chegar ao templo: ele está localizado na encosta de uma colina próxima da cidade. Alguns habitantes poderão guiar os heróis até a entrada, mas desse ponto em diante eles deverão ir sozinhos.

Em todo o templo as paredes, o teto e o piso são de pedra. Os aposentos e todos os corredores têm 3 metros de largura - suficiente para que dois PJs possam entrar em batalha corporal contra monstros sem o risco de ferir um colega. É o que chamamos de "Dungeon Padrão".

O templo é muito escuro, mas, se não quiser que os PJs tenham que se preocupar com lanternas, diga que todos os corredores e aposentos têm tochas nas paredes. Todas as portas estão destrancadas, a menos que a descrição do aposento especifique o contrário. Lembre se de incentivar os jogadores a procurarem passagens secretas e detectarem ruídos ou armadilhas

Eis a descrição de cada sala, numerada de acordo com os mapas:

PRIMEIRO NÍVEL DO DUNGEON

1-Entrada:

Consiste em uma construção escavada na encosta da colina. Três colunas sustentam o teto e duas escadas levam à porta de pedra que dá acesso ao interior do templo. Os personagens não encontrarão nada interessante se vasculharem a área.

2-Sala principal:

Na parede leste desta sala existe uma escultura de pedra, na forma da cabeça da criatura alada cuspidora de fogo. Logo abaixo da boca, uma mesa de pedra onde provavelmente eram feitos sacrifícios humanos. Ao entrar nesta sala, qualquer clérigo de alinhamento Leal sentirá um calafrio por todo o corpo.

Há uma porta dupla na parede norte, sendo guardada por dois orcs. Os ORCS são criaturas covardes, e normalmente não lutam quando estão em menor número - mas estes aqui atacarão, com medo de enfrentar a ira de Leppihem se falharem.

Caso os PJs utilizem o feitiço "Sono" sobre os orc e os fizerem prisioneiros, eles tentarão negociar sua liberdade com informações sobre o Primeiro Nível do Dungeon. Após isso, eles fugirão do templo. Se forem revistados, cada orc revelará uma bolsa com 30 moedas de electro - além das chaves das portas da sala 3. Suas espadas são de péssima qualidade e nenhum aventureiro irá se interessar por elas.

3-Corredor:

Este corredor em T tem três portas de madeira trancadas. Podem ser abertas com as chaves dos guardas da sala 2 - ou, se houver um ladrão no grupo, com a Habilidade Especial "Abrir Fechaduras".

4-Corredor de Passagem:

Na parede norte desta sala há uma placa com a seguinte inscrição em idioma comum: "O PESO NÃO É NECESSÁRIO". A porta oeste desta sala contém uma armadilha: quando um personagem tocar a maçaneta, um grande alçapão se abrirá engolindo o grupo todo. Eles cairão no segundo nível do Dungeon, na sala 12 (a queda causará 1d6 pontos de dano em cada PJ) A armadilha pode ser detectada e desarmada por um ladrão utilizando as Habilidades Especiais de Ladrão correspondentes. Com exceção da armadilha, a sala não tem mais nada de interessante.

5-Dormitório:

Na parede leste deste aposento há uma passagem secreta, que leva a um corredor que termina na sala 10. Num dos cantos da sala, escondida em um amontoado de lixo, há uma pequena caixa de ferro. Está destrancada e contém 100 peças de ouro. Infelizmente, o dinheiro pertence a três guardas orcs que estão no aposento - e que atacarão os aventureiros assim que os avistarem.

6-Cozinha:

Este é o local onde os orcs cozinham. Ao lado da parede sul estão dois orcs mexendo um caldeirão no fogo. Encostada na parede oeste há uma mesa comprida de madeira com 4 cadeiras ao redor. No instante que os PJs entrarem na sala, os orcs virarão o caldeirão sobre eles e tentarão fugir em direção da porta para chamar pelos guardas da sala 3. A gosma que agora cobre o chão derrubará todos os personagens que não conseguirem uma jogada de proteção contra vara mágica. Aqueles que caírem deverão fazer outra Jogada de Proteção no round seguinte para que consigam se levantar. Lembre-se de fazer a Jogada também para os dois orcs quando eles passarem pelo local.

A parede leste contém uma passagem secreta que leva à sala 11.

7-Corredor:

Este corredor está totalmente vazio e leva até a sala 11.

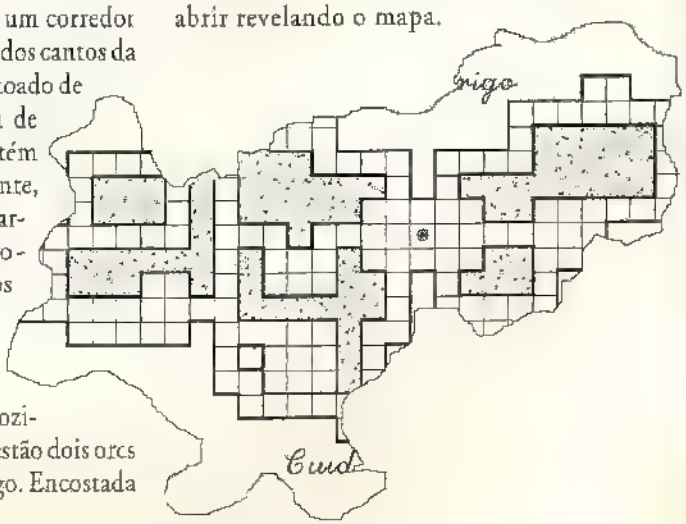
8-Escada:

Este recinto não contém nada, exceto uma escada que leva ao Segundo Nível do Dungeon.

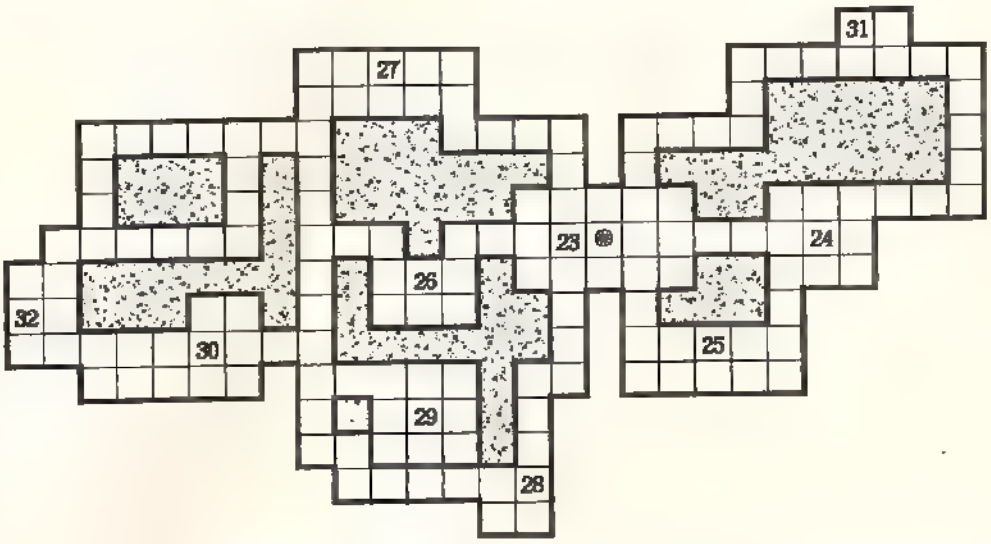
9-Sala da Estátua:

No centro desta sala há uma estátua de um humano, com roupas normais. Se a estátua for tocada por algum personagem, uma lâmina saltará e o atingirá causando 1d4 pontos de dano - exceto se ele conseguir uma jogada de proteção contra paralisia. Nesse caso ele conseguiu se esquivar a tempo. A armadilha pode ser descoberta e desarmada por um ladrão usando suas Habilidades Especiais.

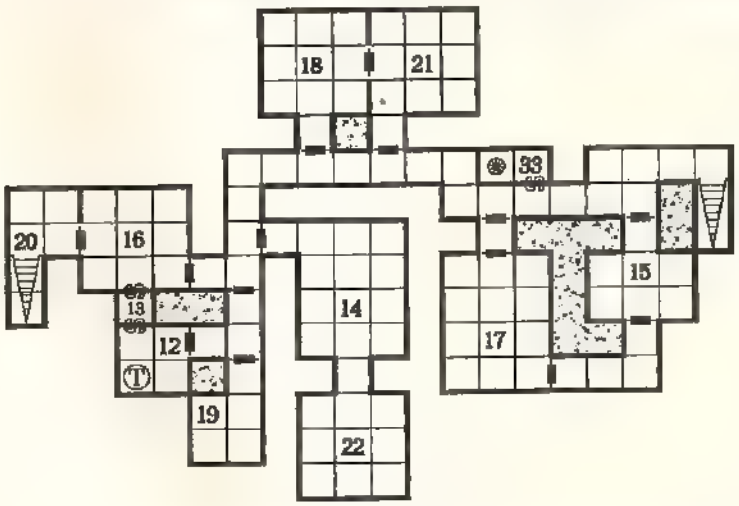
Uma vez que a armadilha tenha sido desarmada, um compartimento irá se abrir revelando o mapa.



TERCEIRO NÍVEL DO DUNGEON



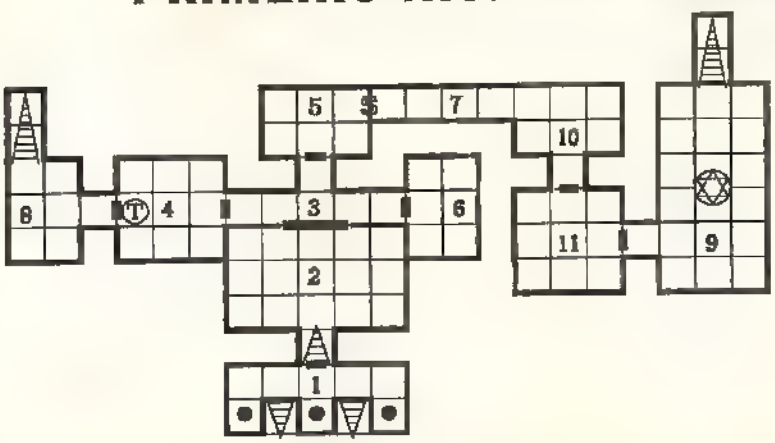
SEGUNDO NÍVEL DO DUNGEON



LEGENDA

- Estátua
- Armadilha
- Coluna
- Escada Normal
- Porta Normal
- Passagem Secreta
- Escada em Caracol

PRIMEIRO NÍVEL DO DUNGEON



Nesta sala há ainda uma escada na parede norte que leva ao Segundo Nível do Dungeon.

10-Sala dos Ratos:

Este local tem somente uma porta na parede sul, que está trancada e leva à sala 11. Todo o aposento está coberto com montes de entulho. Escondidos no lixo estão 4 RATOS GIGANTES que atacarão todos que entrarem no recinto. Não há nada de valioso no local.

11-Sala da Lareira:

No centro da parede sul desta sala há uma grande lareira. Se alguém procurar algo na chaminé, provocará uma pequena chuva de pedaços de madeira. Eles causarão 1d4 pontos de dano se o PJ não conseguir uma jogada de proteção contra paralisia. Com exceção dos restos de duas cadeiras e uma pequena mesa, esta sala não contém mais nada.

SEGUNDO NÍVEL DO DUNGEON

12-Prisão:

Se os personagens acionaram a armadilha do aposento 4, então eles vieram parar nesta sala. Há apenas uma porta aparente, feita de ferro e sem fechadura no lado de dentro. Nenhum ladrão conseguirá abri-la.

Sentado no chão, encostado na parede norte, está um ESQUELETO humano. Ele certamente pertenceu a um guerreiro, pois veste uma velha armadura em pedaços e traz uma espada na cintura. Mas, se for tocado, o esqueleto mostrará que não está assim tão "morto": ele se levantará, puxará a espada e atacará quem o tocou.

Se houver um clérigo no grupo, ele poderá tentar afastar o esqueleto. Mas, se tiver sucesso, o morto-vivo apenas perderá dois rounds tentando fugir - pois não terá maneiras de sair da sala, e voltará a atacar até ser destruído.

O esqueleto carrega uma bolsa contendo 10 peças de cobre e um frasco de Poção de Cura. Esta poção tem o mesmo efeito do feitiço clerical "Curar Ferimentos Leves".

Depois de vencer o esqueleto, os PJs poderão escapar por uma passagem secreta na parede norte.

13-Passagem Secreta:

Este pequeno corredor termina em outra passagem secreta, que permitirá a saída para o aposento 16 ou a entrada no aposento 12.

14-Dormitório:

Este grande recinto era antigamente o dormitório dos servos que habitavam o templo. Há dez camas: cinco junto à parede leste, quatro na oeste e uma na sul. Há também uma passagem sem porta que leva ao aposento 23.

Em todas as camas há um corpo deitado. Cinco deles são cadáveres ressecados dos antigos servos do templo. Os outros cinco são GHOULS, que irão levantar-se e atacar se alguém tentar examiná-los de perto. O DM deve escolher ao acaso quais camas contém ghouls.

O clérigo do grupo poderá tentar afastar as criaturas. Se tiver sucesso, todos os ghouls do aposento fugirão para a área 23 do mapa e ficarão lá, retornando depois de 1d4 rounds. Embaixo de uma das camas há um rubi no valor de 1.000 peças de ouro e um pergaminho de "Proteção Contra Mortos-Vivos" (e seria uma boa idéia usá-lo agora!).

15-Covil:

A porta sul se encontra trancada, e a chave está no aposento 22. Se um dos personagens tiver a cautela de ouvir algum ruído junto às portas do aposento, escutará um rosnado de lobo - e não é pra menos: neste quarto vive o LOBO ASSASSINO do mago Leppihem. Não há nenhum tesouro aqui.

16-Sala de passagem:

Esta sala tem uma porta na parede leste. Na parede sul há uma passagem secreta que dá acesso à área 13. A sala não contém nada de valor.

17-Biblioteca:

Este local contém uma porta na parede leste que dá para o aposento 23. Neste local os antigos clérigos do templo passavam horas lendo e escrevendo livros. Atualmente a maioria das estantes está vazia, umas poucas contém livros - mas eles se desmancharão assim que forem abertos. Se forem persistentes e vasculharem todos os livros, os PJs encontrarão um pergaminho.

É um pergaminho maldito. O personagem que abrir o pergaminho será amaldiçoado, sem direito a qualquer jogada de proteção. Dali por diante, sempre que o grupo se envolver em combate, após 1d4 rounds o PJ passará para o lado dos inimigos. A maldição só pode ser revertida com o pergaminho "Remover Maldição" que está na sala 21.

18-O Laboratório do Mago:

Leppihem utiliza esta área como seu laboratório. Uma porta na parede leste leva ao quarto do mago. Há uma grande lareira na parede norte. Uma mesa de madeira medindo 3x6 metros ocupa o centro da sala, e sobre ela estão espalhadas dezenas de frascos e livros.

Aqui será travada a luta decisiva contra o mago Leppihen. Veja os detalhes em A BATALHA DECISIVA.

19-Depósito:

Este é o arsenal do templo. Ele contém: 5 arcos longos; 5 aljavas com 20 flechas +1; 10 espadas normais; 1 espada normal +2, 3 armaduras de couro; 5 escudos; 1 escudo +1; 1 cota de malha +1; 1 maça +1; e ferramentas de ladrão. Um feitiço "Detectar Magia" irá revelar as armas mágicas, e nesse caso os PJs irão se encarregar da divisão. Caso contrário, cuide para que os personagens peguem algumas armas mágicas "por acaso".

20-Sala de Passagem:

Este aposento tem uma porta na parede leste que leva a área 16. A sala não contém nada de valor.

21- Quarto do Mago:

Este é o quarto de Leppihem. Há uma cama simples junto à parede leste. Sobre a mesa ao norte está um grande livro de magia, com capa de couro e símbolos gravados a ouro. Se houver um mago no grupo, cuide para que o livro de Leppihem contenha pelo menos um feitiço que ele possa copiar em seu próprio

ILUSTRAÇÃO: MASK MASTER

livro. Mas o tesouro maior está em um grande baú junto à parede norte: 6.000 peças de ouro, grande parte do dinheiro que os camponeses levaram ao templo como tributo.

22-Dormitório:

Este era antigamente o dormitório dos clérigos que serviam no templo. Há três camas junto à parede leste, mais três na oeste e quatro na sul. Se os PJs conseguirem esconjurar os ghouls da sala 15, eles se esconderão neste local por 1d4 rounds e voltarão para o aposento 15. Escondida sob uma das camas está uma maça +1, e, embaixo de outra há um báu trancado que pode ser aberto por qualquer ladrão - não é preciso jogar contra a Habilidade Especial. O baú contém 300 peças de ouro e três pergaminhos de clérigo, com os seguintes feitiços: "Benção", "Achar Armadilhas" e "Curar Ferimentos Leves" - além do pergaminho de mago com o feitiço "Teia".

LOCAL 33: O NÍVEL SECRETO

No Segundo Nível, no local marcado 33, uma passagem secreta leva a uma escada em caracol que conduz ao Terceiro Nível do Dungeon. Ao contrário dos Primeiro e Segundo Níveis, a escuridão é total em todos os corredores e aposentos - de modo que os PJs terão que providenciar alguma fonte de luz.

Este é um nível secreto. Não é necessário à conclusão do jogo, mas contém monstros diferentes e perigosos - e com eles a partida vai ficar mais emocionante. Há muitas salas vazias neste nível, e se quiser o DM pode povoá-las com mais monstros ainda.

Se não quiser usar o nível secreto, apenas ignore a passagem secreta do local 33 e todo o Terceiro Nível.

O TERCEIRO NÍVEL DO DUNGEON

23-Sala Principal:

Esta sala tem em seu interior uma escada em caracol, que leva para o Segundo Nível do "Dungeon". Há duas passagens na parede norte, duas na parede sul, uma na parede leste e uma na oeste. O aposento contém apenas sujeira, e nada de valor.

24-Covil da Aranha:

A sala contém uma passagem na parede sul que leva para a área 25; uma passagem na parede oeste e ainda uma na parede leste. Em uma das paredes deste recinto tem uma aranha gigante que atacará os personagens assim que eles adentrarem na sala.

Examine com cuidado os poderes da TARÂNTULA GIGANTE na página 52 do Livro de Regras. Lembre-se: se algum personagem for picado, ele deve fazer a jogada de proteção contra venenos - e, se falhar, o resto dos PJs deve fazer também uma jogada de proteção contra feitiços.

ILUSTRAÇÃO: MASK MASTER

25-Sala de Passagem:

Na parede norte há duas passagens. Este recinto não contém nada de relevante a não ser sujeira

26-Sala de Passagem:

Esta sala tem na parede leste uma passagem, na parede oeste tem uma passagem. Este recinto não contém nada de valor a não ser sujeira.

27-Sala de Passagem:

Esta sala tem na parede sul duas passagens. Em uma das paredes está à espreita uma GELÉIA OCRE.

28-Covil do Monstro Ferrugem:

A sala contém uma passagem na parede norte e outra na parede leste. Assim que entrarem neste recinto, os PJs serão atacados pelo MONSTRO FERRUGEM.

Vencendo o monstro, os personagens poderão vasculhar os montes de ferrugem espalhados pela sala. Enterradas em um deles há 3 pérolas que valem 500 peças de ouro cada (pérolas não são atacadas pela ferrugem).

Caso algum personagem tenha perdido sua arma ou armadura durante a luta contra o monstro ferrugem, ele poderá conseguir equipamento novo no aposento 19 do Segundo Nível

29-Sala Vazia:

Este recinto tem na parede oeste uma passagem. Não contém nada, a não ser muita ferrugem espalhada pelo chão

30-Sala Vazia:

Esta sala tem passagens nas paredes leste e oeste. Está vazia e não tem nada de valor.

31-Sala de Passagem:

Esta sala tem na parede leste uma passagem e na parede oeste contém uma outra passagem

Está completamente vazia e não tem nada de valor.

32 Sala Vazia:

Esta sala tem na parede norte uma passagem e também na parede leste contém uma outra passagem. Este recinto também não contém nada de valor, a não ser muita ferrugem espalhada pelo chão.

A BATALHA DECISIVA

A porta do laboratório de Leppihem está trancada, podendo ser aberta apenas através das Habilidades Especiais de um ladrão ou com a força de um guerreiro. Qualquer que seja o meio utilizado, o mago já estará preparado para o ataque - e terá usado o feitiço "Força Ilusória" para criar a ilusão de que um grande dragão vermelho está ao seu lado.

Se os heróis atacarem irão desfazer logo a ilusão, e nesse ponto os jogadores

FICHA TÉCNICA DOS MONSTROS

GHOUL (5)

Classe de Armadura:	6
Dados de Vida:	2* (H)
Movimento:	27 (9)
Ataques:	2 garras/1 mordida
Danos:	1d3/1d3/1d3 + especial
Proteção como:	guerreiro: 2
Moral:	9
Pontos de vida:	4
Alinhamento:	Caótico
Valor de PX:	5

ORC (3)

Classe de Armadura:	6
Dados de Vida:	1(H)
Movimento:	36 (12)
Ataques:	1 espada
Danos:	1d8
Proteção como:	guerreiro: 1
Moral:	7
Pontos de vida:	8
Alinhamento:	Caótico
Valor de PX:	10

ESQUELETO

Classe de Armadura:	7
Dados de Vida:	1 (H)
Movimento:	60 (20)
Ataques:	1 espada normal
Danos:	1d8
Proteção como:	guerreiro: 1
Moral:	12
Pontos de vida:	6
Alinhamento:	Caótico
Valor de PX:	10

MONSTRO FERRUGEM (1)

Classe de Armadura:	2
Dados de Vida:	5* (G)
Movimento:	36 (12)
Ataques:	1
Danos:	especial
Proteção como	guerreiro: 3
Moral:	7
Pontos de vida:	25
Alinhamento.	Neutro
Valor de PX:	300

GELÉIA OCRE (1)

Classe de Armadura:	8
Dados de Vida:	5* (G)
Movimento:	9 (3)
Ataques:	1
Danos:	especial
Proteção como:	guerreiro: 3
Moral:	12
Pontos de vida:	30
Alinhamento:	Neutro
Valor de PX:	300

LOBO ASSASSINO

Classe de Armadura:	6
Dados de Vida:	4+1 (G)
Movimento:	45 (15)
Ataques:	mordidas
Danos:	2d4
Proteção como:	guerreiro: 2
Moral:	8
Pontos de vida:	15
Alinhamento:	Neutro
Valor de PX:	125

ORC (2)

Classe de Armadura:	6
Dados de Vida:	1(H)
Movimento:	36 (12)
Ataques:	1 espada
Danos	1d8
Proteção como:	guerreiro: 1
Moral:	8
Pontos de vida:	6
Alinhamento:	Caótico
Valor de PX:	10

MAGO LEPPIHEM

Classe de Armadura:	8
Dados de Vida	5*
Movimento:	45m (15m)
Ataques:	1 adaga ou feitiços
Danos:	1d4 ou especial
Proteção como:	Mago 5
Moral:	10
Pontos de vida:	15
Alinhamento:	Caótico
Valor de PX:	300
Força:	9
Inteligência:	17
Sabedoria:	13
Destreza:	15
Constituição:	13
Carisma:	10

ARANHA TARÂNTULA (1)

Classe de Armadura:	5
Dados de Vida:	4* (G)
Movimento:	36 (12)
Na teia:	Sem teia
Ataques:	1 picada
Danos:	1d8 + veneno
Proteção como:	guerreiro: 2
Moral:	8
Pontos de vida:	18
Alinhamento:	Neutro
Valor de PX:	125

RATO GIGANTE

Classe de Armadura:	7
Dados de Vida:	1/2 (P)
Movimento	36 (12)
Ataques:	1 mordida
Danos:	1d3 + doença
Proteção como:	Homen normal
Moral:	8
Pontos de vida:	2
Alinhamento:	Neutro
Valor de PX:	5

entenderão a artimanha do mago: nunca existiu dragão ou exército. Foi tudo uma ilusão.

Talvez ainda assim os jogadores não peguem o espírito da coisa. Nesse caso, faça Leppihem lançar pragas do tipo:

"Malditos intrometidos! Vocês descobriram meu plano. Eu poderia continuar tomando dinheiro daqueles tolos camponeses por muitos anos. Agora vou destruir vocês!"

O mago irá então lançar nos personagens todos os seus feitiços - começando com o "Encantar Pessoas", jogando os heróis uns contra os outros. Ele está protegido atrás da mesa, e para combatê-lo corpo-a-corpo qualquer personagem levará 1 round para dar a volta - ou, se for mais ousado, pular sobre a mesa espalhando frascos e papéis pra todo lado. Leppihem tentará matar os PJs, e, se não conseguir, fugirá para o aposento 21 (cuide para que ele não tenha êxito: nada irrita mais um grupo de heróis do que um mago maligno que consegue escapar!)

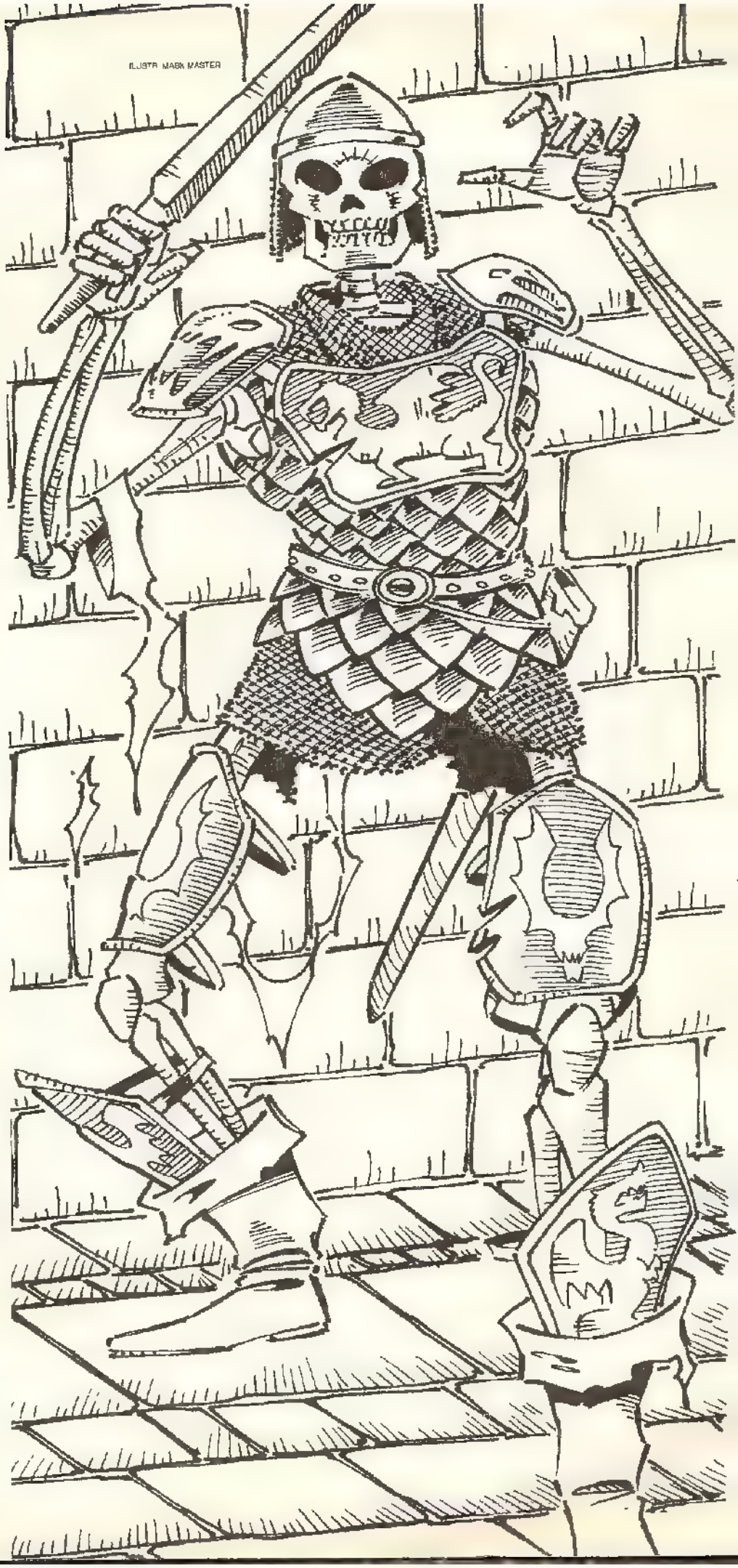
Leppihem normalmente carrega os feitiços "Encantar Pessoas", "Mísseis Mágicos", "Força Ilusória", "Imagem de Espelho", e "Bola de Fogo". Exceto pelo "Força Ilusória", o Dungeon Master pode mudar estes feitiços se quiser - desde que respeite sua quantidade (dois feitiços de primeiro nível, dois de segundo e um de terceiro).

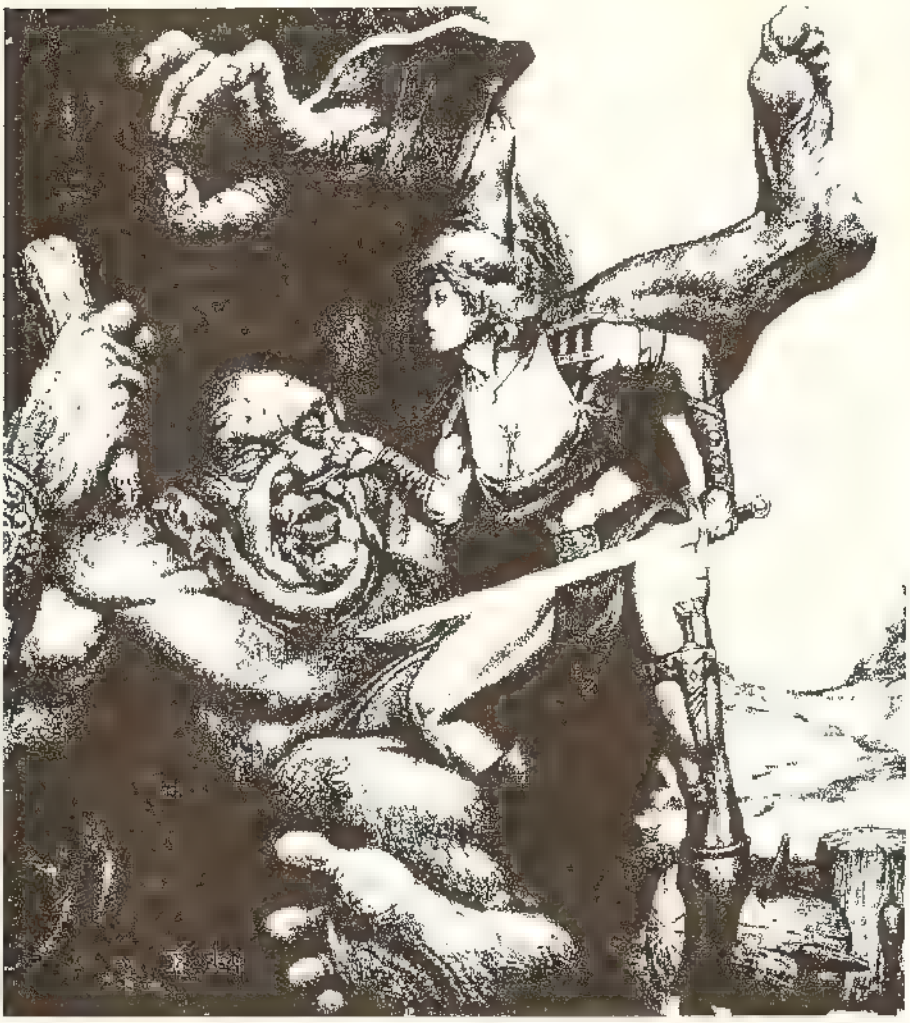
FINAL

Depois de darem fim ao mago, os PJs estarão livres para vasculhar seu quarto - onde encontrarão boa parte do dinheiro trazido pelos camponeses. É pouco provável que os jogadores queiram devolver aquela pequena fortuna - mas, se a maioria do grupo for de personagens Ordeiros, você deve obrigá-los a fazer isso.

Sua frustração não durará muito: se devolverem o dinheiro aos cidadãos de Thamperendiram, eles ficarão tão agradecidos que vão insistir para que os heróis fiquem com a metade - uma boa chance de mostrar aos jogadores que vale a pena fazer o bem.

Di'FOLLKYER





ILUSTR. DO LIVRO THE COMPLETE FIGHTER'S HANDBOOK

THE COMPLETE FIGHTER'S HANDBOOK

No Livro do Guerreiro, novos Fighters para sua aventura de AD&D

Dentre os personagens de *Dungeons & Dragons*, sem dúvida os preferidos são os Guerreiros. Não há time de aventureiros que esteja completo sem pelo menos um deles, e não há grandes chances de sobrevivência para um grupo de heróis se não houver entre eles alguém que saiba brandir uma espada. E, quando passamos para o *Advanced Dungeons & Dragons*, a situação não se altera. No AD&D os Guerreiros foram divididos em três categorias: os *Fighters*, ditos guerreiros "normais", que só querem saber mesmo de lutar; os *Rangers*, espécie de guerreiros ecológicos, sempre em harmonia com a natureza; e os *Paladinos*, heróis puros de coração que lutam pela verdade e pela justiça.

Mas, já que o apetite dos jogadores é insaciável, a TSR teve que lançar *The Complete Fighters Handbook*, mais conhecido entre nós como O Livro do Guerreiro. São 128 páginas indispensáveis para Guerreiros de AD&D, com regras adicionais para tornar seu herói mais interessante.

A principal atração do livro são os *Warrior Kits* (veja quadro), mas há muito mais, uma nova lista de equipamentos, com armas e armaduras próprias para piratas gladiadores e samurais; divisão dos estilos de luta, como *arma-simples*, *arma-de-duas-mãos*, *arma-e-escudo* e *duas-armas*, além de novas opções de combate desarmado - *pugilismo*, *luta-livre* e *artes marciais*; e novas regras para a fabricação de armas e armaduras, onde um personagem habilidoso pode produzir uma arma de fino acabamento que lhe dará bônus especiais, entre outras coisas.

Apesar do nome, o *Fighters Handbook* também pode ser utilizado por Rangers e Paladinos - embora já tenham sido lançados manuais específicos para essas classes (veja quadro). Depois do *Players Handbook*, *Dungeon Master's Guide* e *Monstrous Manual*, O Livro do Guerreiro é uma das opções de compra mais atraentes para o jogador ou DM que deseja enriquecer suas aventuras.

PALADINO

WARRIOR KITS

Cada Warrior Kit é um tipo especial de Guerreiro que o jogador pode usar para construir seu herói. São eles:

Amazon (Amazona): as lendárias mulheres guerreiras. Seus atributos femininos lhes dão vantagens ao lutar contra homens;

Barbarian (Bárbaro): muito forte, recebe a proficiência Resistência sem ter que pagar pontos;

Beast-Rider (Cavaleiro-de Feras): tem forte afinidade com um determinado animal ou monstro - urso, tigre, lagarto gigante, etc;

Berserker: no calor da batalha, este Guerreiro fica loucamente furioso e transforma todo mundo em mingau;

Cavalier (Cavaleiro): tem vantagens especiais quando luta a cavalo e nunca sente medo. Perfeito para paladinos;

Gladiator (Gladiador): lutador profissional de arena, usa armas características - tridentes, redes e boleadeiras;

Myrmidon: soldado de um exército poderoso. Quando encrencado, pode contar com a ajuda de seu pelotão;

Noble Warrior (Guerreiro Nobre): o mais rico dos Guerreiros, sempre usa as melhores armas e armaduras;

Peasant Hero (Herói Camponês): é o defensor de um pequeno povoado ou vila, cujos habitantes sempre vão ajudá-lo;

Pirate/Outlaw (Pirata/Fora-da Lei): Guerreiros foragidos que não obedecem regras e vivem atrás de tesouros

Samurai: o Samurai usa armas próprias - como espadas katana e shurikens - e pode aumentar sua força com o grito espiritual kiai;

Savage (Selvagem): Guerreiro tribal que não gosta de armaduras. Recebe muitas proficiências sem ter que pagar pontos por elas;

Swashbucler: um duelista romântico, tipo Os Três Mosqueteiros. Não resiste a uma bela dama em apuros;

Wilderness Warrior: Guerreiro nascido em uma região distante e inóspita. Em sua terra, é especialista em sobrevivência.

OUTROS HANDBOOKS

De fato os Guerreiros são mais populares, mas pode ser que sua classe de personagem favorita seja o Clérigo, Mago ou Ladrão. Bem, nesse caso você não precisa se sentir desamparado TSR cuidou de elaborar manuais específicos para sua classe de personagem preferida. Além do Fighter, já foram lançados os Complete Handbooks *dos Rangers, Paladinos, Clérigos, Druidas, Magos, Ladrões, Bardos e Gladiadores. E, se você gosta de jogar com raças não-humanas, pode contar também com os manuais dos Elfos, Anões, Gnomos/ Halflings e O Livro dos Humanóides. Escolha à vontade!*

ILUSTR. DO LIVRO THE COMPLETE FIGHTERS HANDBOOK

FORGOTTEN REALMS NEW EDITION

Conheça a nova edição de um dos mais populares mundos universos de AD&D

Elminster, Khelben, Alias, Azoun e o elgo negro Drizzt. Se você joga *Advanced Dungeons & Dragons* há algum tempo, talvez conheça estes nomes. Caso contrário, certamente já ouviu falar de *Forgotten Realms*.

Forgotten é o mais completo e difundido mundo/universo de *AD&D*. Mas por quê? *Havenloft* é uma terra de terror com vampiros, lobisomens e fantasmas; *SpellJammer* mistura fantasia e ficção científica; *Dark Sun* descreve um mundo hostil onde apenas os fortes sobrevivem. Então, qual é a peculiaridade que faz o *Forgotten* tão popular?

A resposta é que ele é um RPG de fantasia... normal! O cenário é o mundo de Abeir-Toril, ou simplesmente Toril, lugar repleto de guerreiros valentes, magos poderosos, dragões temíveis e tesouros mágicos - tudo o que se pode esperar de uma boa aventura de *AD&D*.

A primeira caixa básica de *Forgotten* foi lançada em 1987, nos tempos em que o *AD&D* ainda estava em sua primeira edição. De lá pra cá a TSR publicou numerosos romances e suplementos ambientados no mundo de Toril. O planeta cresceu para todos os lados: surgiram hordas de bárbaros, o continente oriental de *Kara-Tur*, a terra de mil e uma noites de *Al Quadin* e até mesmo um império asteca. O mundo mudou muito: os deuses caminharam nele, alguns morreram e foram substituídos.

Fez-se necessária uma nova edição do jogo para colocar em dia tantas mudanças, e eis que surge o *Forgotten Realms - New Edition*. Além de acompanhar as modificações do próprio *AD&D*, que também está em sua segunda edição, o novo *Forgotten* traz reformulada a região de Faerun - o continente central de Toril, onde se jogam as aventuras.

A caixa básica, *Forgotten Realms Campaign Setting*, contém 3 livros:

A Grand Tour of the Realms é quase que exclusivamente um guia para explicar a cultura, mostrar as cidades e as pessoas do lugar. São 128 páginas (pensa que dá pra descrever um mundo em uma agenda de bolso?);

Running the Realms é uma introdução ao Forgotten. Explica as novas regras para *dead* e *wild magic*, que foram criadas quando os deuses caminharam em Toril. O livro dá uma visão geral das sociedades secretas e, de quebra, vários NPCs selecionados e prontos para o jogo;

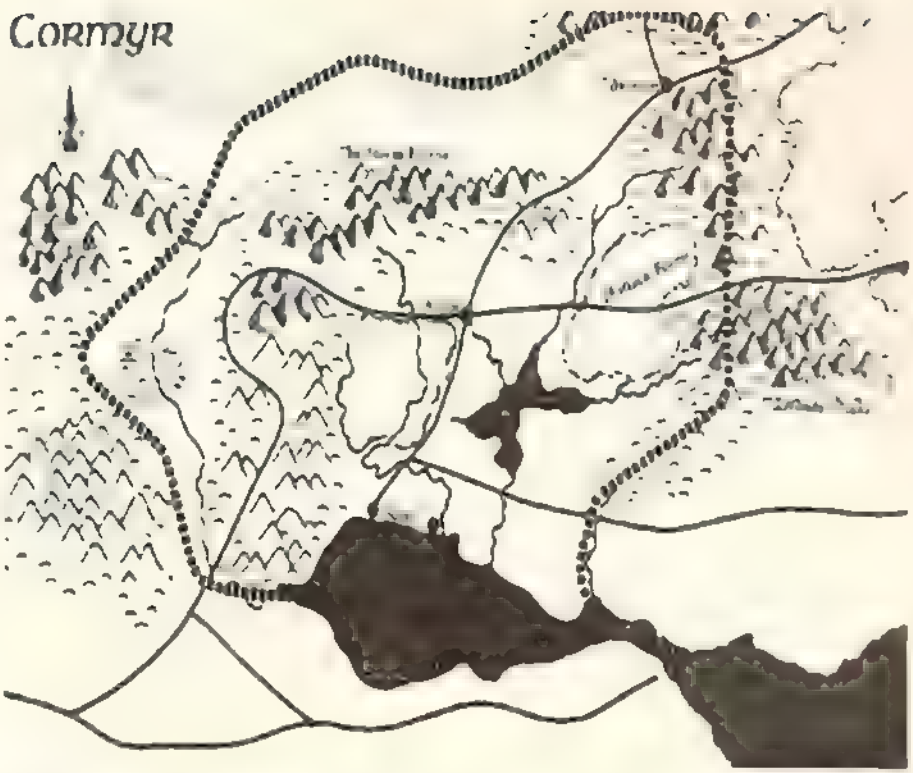
Shadowdale, o terceiro livro, detalha uma pequena, mas importante região

de Faerun - e incentiva os novos jogadores a começarem por aí sua campanha. Há uma aventura pronta de 48 páginas para personagens de 1- 3 nível.

Além dos livros, a caixa traz 8 fichas de Monstrous Compendium com 15 novos monstros; 6 cartões com mais de 100 brasões, símbolos religiosos e sinais mágicos de *Forgotten*; e quatro grandes mapas coloridos de Faerun, com dois deles destacando as principais regiões.

A única falha visível nesta Segunda Edição de *Forgotten Realms* aparece se você gosta de jogar com clérigos: a descrição dos deuses está incompleta quanto às estatísticas necessárias para criação de clérigos, e também não há dados sobre avatares. Fica então quase obrigatória a compra do *Forgotten Realms Adventures*, onde constam as esferas e os Granted Powers clericais.

GRAHAL



SUA OPINIÃO É IMPORTANTE!

ESCREVA DIZENDO O QUE VOCÊ ACHOU DESTA EDIÇÃO E O QUE GOSTARIA DE VER NOS PRÓXIMOS NÚMEROS.
AFINAL NOSSO OBJETIVO É FAZER UMA REVISTA DE QUALIDADE QUE SATISFAÇA OS ANSEIOS DO RPGISTA.

Dragon

CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04599-970 SÃO PAULO - SP

MESTRE ARSENAL

Se o objetivo da aventura é equipar os heróis com armas e armaduras mágicas, este é o vilão ideal

Seu nome verdadeiro foi esquecido há muito tempo. Hoje ele é conhecido apenas como Mestre Arsenal, um guerreiro obcecado que passou grande parte de sua vida percorrendo o mundo à procura de armas e armaduras encantadas. Um dia ele reuniu sua coleção em um castelo escondido, longe dos olhares de todos, e isolou-se do mundo. Com o passar dos anos sua mente foi afetada pela solidão, e ele passou a executar rituais satânicos em honra ao Deus da Guerra - recebendo grandes poderes com isso: hoje Arsenal é servido por tropas de mortos vivos, que espalham o terror pelas redondezas em busca de novas armas mágicas para seu senhor...

Armas e armaduras mágicas são presença obrigatória em qualquer boa aventura de AD&D. Geralmente o *Dungeon Master* irá escondê-las no meio do tesouro do dragão vermelho que será enfrentado no final da aventura, ou então misturá-las entre as centenas de peças normais contidas no depósito de armas dos inimigos. Só que isso faz com que as armas mágicas sejam apenas parte da trama: e se elas fossem a missão principal? E se, em vez de tesouros, o objetivo final fosse descolar algumas armas mágicas poderosas? Elas são bem melhores que moedas e jóias, e muito mais valiosas (uma simples espada+1 custa, em média, 5.000 moedas de ouro!).

Bem... já que o negócio é obter ítens mágicos, que alvo melhor que o castelo de um colecionador infame? Que tal ele seria? O velho feiticeiro de sempre, enclausurado em sua torre cheia de tesouros mágicos? Vamos variar um pouco! Vamos colocar na torre um guerreiro poderoso - *Fighter 10* seria o bastante. À primeira vista isso pode não parecer grande coisa contra todo um bando de aventureiros, mas não se esqueça: ele estará equipado com armas e armaduras mágicas das mais poderosas!

E quanto aos mortos-vivos? Nesse caso, ele teria que ser clérigo também. Mestre Arsenal será um *Fighter 10/Priest 8*. Afinal, alguns feitiçozinhos tornariam nosso vilão ainda mais duro de matar.

Vilão pra toda obra

A própria existência de um castelo cheio de armas mágicas já é, por si própria, uma grande tentação para os aventureiros. Invadir o lugar, enfrentar mortos-vivos, travar um combate decisivo contra Arsenal em pessoa e tomar posse de sua coleção vai render uma boa história. Mas pode ser que os jogadores não vejam nisso motivação suficiente (talvez seus personagens já estejam carregados de armas mágicas). Nesse caso, aqui está uma seleção de possíveis aventuras que envolvem o Mestre Arsenal

Encontro Casual

Durante uma aventura "normal", o grupo de aventureiros topa casualmente com Arsenal em uma de suas raras saídas de seu castelo. Ele estaria na pista de alguma arma

Arsenal de feitiços

Como Priest 8, Arsenal tem à sua disposição uma boa seleção de feitiços de clérigo. De acordo com The Complete Priest's Handbook, O Livro do Clérigo, as esferas de influência dos clérigos do Deus da Guerra são:

Maior acesso: Combate, Cura
Menor acesso: Necromântica, Proteção

O Deus da Guerra ainda concederá a Arsenal os Granted Powers "Incite Berserker Rage" e "Inspire Fear".

A ficha do Arsenal

Mestre Arsenal é um humano com 1,92m de altura, 94 quilos, 45 anos de idade, cabelos grisalhos e o olhos cor-de-aço. É um Fighter 10/Priest 8 com 74 Hit Points e Alinhamento Neutral Evil. Suas características principais são:

Demais dados como Classe de:
Armadura, THAC0, Ataques e Danos ficam por sua conta - afinal, tudo isso vai depender do equipamento mágico que ele estiver carregando.

Como sugestão, aqui está uma lista especialmente poderosa:

- Armadura "Plate Mail" +3;
- Escudo Grande +1, +4 vs, projéteis;
- Martelo dos Trovões +5;
- Luvas de Força Ogre (+3 nos ataques, +6 nos danos),
- Cinto de Força de Gigante das Rochas (Força 20: +3 nos ataques, +8 nos danos);
- Elmo de Teletransporte.

Todos estes objetos constam na lista de itens mágicos do Dungeon Master's Guide. Note que o Martelo dos Trovões só alcança seu potencial máximo de destruição quando o usuário usa também as Luvas de Força Ogre e o Cinto de Força de Gigante. De posse deste equipamento todo, Arsenal seria um adversário muito temido!

Não custa lembrar que o DM fica livre para trocar as armas e armadura de Arsenal como quiser.

mágica poderosa de que teria ouvido falar, e poderia até mesmo aceitar uma aliança temporária se o ajudassem a encontrá-la. Por outro lado, se os aventureiros estiverem portando boas armas mágicas, ele fará de tudo para tentar obtê-las - inclusive enfrentá-los.

Roubo de Arma Mágica

Os soldados mortos-vivos de Arsenal roubam um item mágico valioso que os aventureiros devem recuperar. Pode ser a espada encantada do rei, uma armadura exposta em um museu, ou até mesmo algo que pertença aos próprios personagens: um paladino se mostraria muito ansioso para recuperar sua Espada Sagrada roubada!

Arena

Arsenal tem o hábito de promover combates na arena particular de seu castelo, em honra ao Deus da Guerra mas os lutadores quase nunca estão ali por vontade própria: guerreiros e monstros são simplesmente capturados e obrigados a vencer o inimigo em troca de sua liberdade. Arsenal aprecia lutas entre inimigos antigos. Se chegarem a seus ouvidos histórias sobre dois guerreiros que se odeiam, ele fará de tudo para reuní-los em sua arena.

Arsenal Como Jogador

No caso de uma campanha com personagens bastante poderosos, o DM poderá permitir que um jogador use o Mestre Arsenal. Claro que a quantidade de itens mágicos que ele irá carregar será limitada mas, ainda assim, o DM deve ter em mente que Arsenal com certeza terá as melhores armas e armaduras mágicas de todo o grupo.

Um colecionador fanático de itens mágicos pode ser encaixado facilmente na maioria dos mundos/universos de AD&D: nenhum Dungeon Master criativo terá problemas em introduzir o Mestre Arsenal em aventuras de *DragonLance*, *Forgotten Realms*, *Grey Hawk*, *Havenloft*, *Kara-Tur* e *Al Quadin*. No mundo de *Dark Sun*, onde há escassez de boas armas, Arsenal seria especialmente visado pelos aventureiros. E, em *SpellJammer*, o vilão poderia acrescentar naves espaciais à sua coleção.

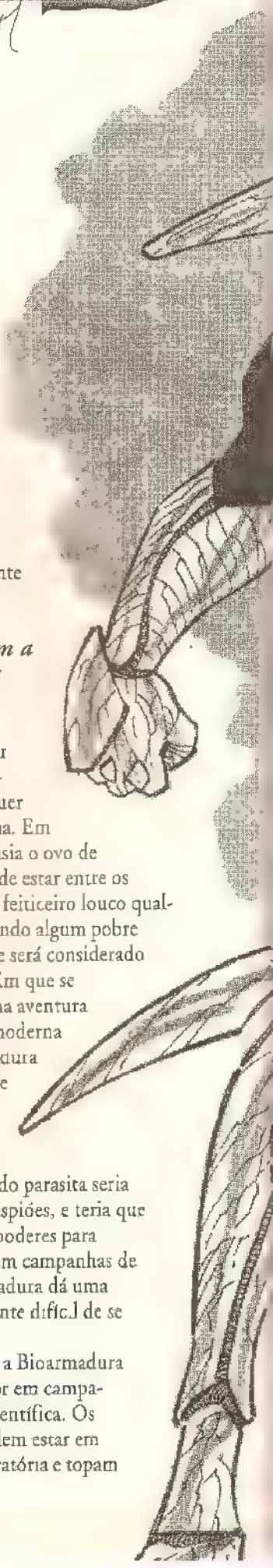
PALADINO

ILUSTR. MASK MASTER

GURPS

BIOARMADURA

Equipe seu herói de GURPS com uma armadura biológica difícil de confiscar



Tudo começa com um ovo. Negro e reluzente, pouco maior que um ovo de galinha - mas estranhamente alojado no meio de um ninho em forma de cratera com dez metros de diâmetro. A cratera é facilmente visível de longe, e certamente atrairá aventureiros incautos dispostos a investigar seu estranho conteúdo. Ele ficará imperturbável até que alguém se aproxime, quando então se quebrará, revelando um tubo segmentado que emerge do ovo como se fosse um periscópio. Em uma fração de segundo, sem que haja qualquer chance de reação, o tubo vai apontar para o alvo em potencial e disparar nele uma espécie de dardo. Sua ponta em forma de broca penetrará em qualquer traje com até 5 pontos de Resistência a Dano, e causará 1D-3 pontos de dano. Feito isto, o dardo seca e cai. Nada sério. Ainda...

A vítima não sabe, mas sua vida acaba de ser mudada para sempre. O dardo injetou em seus tecidos um minúsculo embrião parasita, do tamanho de um grão de arroz, que irá nadar em sua corrente sanguínea e se alojar na base do cérebro. Isso leva cerca de 24 horas. A partir daí o parasita irá desencadear estranhas mudanças na química do corpo de seu hospedeiro. Ele recebe a vantagem *Noção do Perigo*, sem pagar pontos por ela. Sempre que se sentir ameaçado, o fluxo de adrenalina em seu sangue irá ativar uma estranha e monstruosa mutação...

Sua pele transforma-se em uma fortíssima armadura orgânica, com Defesa Passiva 2 e Resistência a Dano 10, e que capacitará o hospedeiro a sobreviver em atmosferas superdensas, venenosas, corrosivas e até no vácuo. ST aumenta em 2 pontos enquanto durar a transformação.

Médico e monstro

A princípio pode parecer que o personagem portador do embrião recebeu uma grande vantagem - mas não é bem assim. Afinal, em uma simbiose, ambos os lados têm benefícios e prejuízos: o parasita passará a se alimentar de grandes doses de fluído cerebral, causando danos aos neurônios e reduzindo o IQ da vítima em 1-2 pontos *permanentemente*. Enquanto estiver transformado, o hospedeiro estará sujeito à desvantagem da *Fúria* - mas sem ganhar pontos por ela. Seu aspecto será tratado como *Hediondo* (-4 nas reações) para quaisquer criaturas, exceto raças insectóides que tenham alguma semelhança com o hospedeiro transformado. E a mutação também destrói qualquer vestimenta que o hospedeiro esteja vestindo, a não ser tangas rústicas ou trajes especiais de moléculas instáveis (estes disponíveis a partir de NT10).

Armaduras biológicas são muito exploradas na ficção científica japonesa, onde dois de seus heróis mais famosos as usam: *Kamen Rider*, um homem transformado em mutante por uma corporação diabólica, série de TV que já teve numerosas continuações no Japão; e *The Guyver*, série em quadrinhos que já ganhou um filme de longa metragem nos E.U.A., onde o herói ingeriu uma cápsula que transmuta a forma de seu próprio corpo. Ambos enfrentam a mesma situação descrita neste artigo: ganham grande força e resistência, mas também um monte de problemas!

Aventuras com a bioarmadura

Esta armadura orgânica pode ser utilizada praticamente em qualquer tipo de campanha. Em mundos de fantasia o ovo de Bioarmadura pode estar entre os pertences de um feiticeiro louco qualquer, contaminando algum pobre aventureiro - que será considerado um demônio assim que se transformar. Uma aventura de espionagem moderna usaria a Bioarmadura como uma nova e avançada pesquisa genética: o infeliz portador do parasita seria perseguido por espiões, e teria que usar seus novos poderes para defender-se. E, em campanhas de terror, a Bioarmadura dá uma maldição realmente difícil de se livrar.

Mas é óbvio que a Bioarmadura se encaixa melhor em campanhas de ficção científica. Os aventureiros podem estar em expedição exploratória e topam

A vítima não sabe, mas sua vida acaba de ser mudada para sempre...

com o ovo durante uma missão de rotina. Seria difícil reconhecê-lo (*Xenozoologia*-8, perícia disponível apenas no *GURPS Space*), e com certeza um dos heróis seria atingido pelo dardo contendo o embrião. Por outro lado, poderíamos tentar o inverso: o ovo seria quase impossível de ser encontrado, existindo em um único planeta de difícil acesso, e custaria um alto preço - pelo menos U$ 100.000,00 -, uma boa motivação para os aventureiros. Outra opção interessante é formar um grupo inteiro de personagens usando Bioarmaduras, talvez um time especial de soldados futuristas.

Se um personagem quiser livrar-se do parasita, isso por si só pode resultar em uma boa história. Remover o embrião exige um lançamento de *Cirurgia*-8. Qualquer falha fará com que ele acelere o consumo de fluido cerebral e mate o hospedeiro - e, como se sabe, não é possível extrair memória e personalidade de um cérebro desidratado para um corpo clone. Para facilitar (ou dificultar) as coisas, o GM pode determinar que há apenas um cirurgião na Galáxia capaz de retirar o parasita sem grandes riscos - e ele vive em um planeta remoto e perigoso. A remoção do parasita não restaura o IQ perdido, e o embrião morrerá ao ser removido - exceto em caso de Sucesso Decisivo no lançamento de *Cirurgia*, quando poderá então ser vendido ou reimplantado em outra pessoa.

PALADINO

GURPS

A MATA MALDITA

Uma aventura sem combates e sem regras complicadas, onde o que vale é a esperteza dos jogadores

O sistema universal GURPS tem muitos adeptos no Brasil, já que foi um dos primeiros RPGs traduzidos para a nossa língua. Mas, a grande maioria dos jogadores se queixa das regras de combate, muito complicadas e cheias de minúcias: uma única batalha pode tomar quase metade do tempo disponível para toda a aventura.

"A Mata Maldita" é uma aventura sem combates, onde o sucesso dependerá muito mais de inteligência e esperteza do que de jogadas de dados. Mesmo o inimigo final - o terrível Arapirao - não poderá ser vencido pela força, e sim com esperteza e malícia. Mas pode ser que os jogadores sejam muito impulsivos e queiram sair por aí batendo em tudo o que aparecer. Cabe ao GM refrear seus ânimos e obrigá-los a usar mais cérebro e menos músculos.

A melhor maneira de fazer isso é permitir apenas personagens fracos, construídos com somente 30 pontos (heróis típicos de GURPS costumam ter 100 pontos), com idades entre 13 e 16 anos. Poucos jogadores seriam tolos o bastante para entrarem em combates com personagens assim.

Veja na página 36 um time de personagens prontos que podem ser utilizados em "A Mata Maldita":

O jogo começa quando você entrega aos jogadores suas Fichas de Personagem - e os assiste torcendo os narizes diante da idéia de representar um moleque do interior. Dêem um tempo para que se acostumem com a coisa

NO INTERIOR

O cenário é uma das numerosas cidadezinhas no interior do Brasil, onde as crianças ainda brincam nas ruas e as pessoas ainda acreditam em seres encantados. O Game Master pode especificar uma cidade se quiser, desde que ela contenha os elementos necessários à aventura (uma mata e um rio). Leia isto para os jogadores:

Vocês são um bando de garotos que costuma nadar e pescar no riacho próximo da cidade. O riacho atravessa uma mata que, dizem as lendas, era um refúgio de escravos nos tempos do Brasil colonial.

Ali vive o Tião - um velho negro, tão velho que nasceu ainda escravo (provavelmente invenção sua). De tanto irem à mata, vocês acabaram ficando muito amigos do velho Tião. Já se acostumaram a visitá-lo em sua cabana de palha e ouví-lo contar histórias enquanto dá pitadas no cachimbo.

Certa vez, depois de terminar uma história, Tião avisou os de que não deveriam estar na mata na noite do dia seguinte. Se fizessem isso, uma terrível maldição recairia sobre vocês.

Mesmo assim, pelo simples prazer em desafiar o proibido, no dia seguinte vocês resolveram brincar na mata e nadar no lago. Divertiram-se tanto que a tarde passou mais rapidamente do que previram, e quando se deram conta já era noite.

PARTE 1
AZUCRINANDO O TIÃO

A aventura começa aqui. Alerte os jogadores de que seus pais ficarão furiosos se eles chegarem tarde em casa (faça ameaças do tipo "levar chinelada" ou "ajoelhar no milho"). Eles tentarão sair da mata - mas não conseguirão, não importa o quanto andem. Apesar de conhecerem bem o caminho, os personagens andarão em círculos e voltarão ao riacho - mas pela outra margem, apesar de em nenhum momento terem cruzado o rio. Atravessá-lo neste ponto é fácil: basta um teste de DX+1. Quem falhar cairá na água e ficará molhado e com frio por algum tempo, sofrendo penalizações em tudo que fizer.

Deixe que os jogadores continuem tentando achar a saída. Cedo ou tarde alguém terá a idéia de procurar a cabana do velho Tião para pedir ajuda (se ninguém pensar nisso, apenas diga que andaram em círculos até encontrar a cabana).

ILUSTR MASK MASTER

A porta e a única janela da cabana estarão fechadas. Diga aos jogadores que isso é estranho, pois os garotos nunca viram a cabana do Tião trancada

Se alguém bater na porta, Tião irá abrir uma fresta na janela, desconfiado. Reconhecendo os garotos, vai escancarar a janela e bronquear com eles. Capriche no sotaque do interior ao interpretar o Tião.

"Mininada safada! Eu num disse procêis num vim aqui hoje à noite? Agora ocêis tão encrencado! Tão com a mardição da Sinhazinha e do Neguinho! Vão-se imbora! Num quero pegá a mardição também! "

Tião estará muito arisco. Não vai deixar em nipótese alguma que os personagens o toquem ou entrem na casa. Se insistirem, isso fará com que ele bata a janela e ameace os garotos com tiros de espingarda.

Mas Tião gosta muito dos meninos. Se eles pedirem desculpas, ele lhes contará sobre a maldição (sem, no entanto, permitir que entrem na cabana):

"Há muitos ano, nos tempos da iscravidão, havia aqui um engenho de escravo. O dono do engenho tinha uma filha que era a coisinha mais bunita deste mundo. Era uma menina doce e de coração bom, que o pai tinha prometido prum moço que ela odiava - mas, mesmo assim ,a ter que casar cum ele.

"Nesse engenho tinha também um neguinho muito faceiro e esperto, que, sem querer, conquistou o coração da Sinhazinha. Os dois se encontravam iscondido. Um dia, combinaram de fugir juntos pra um lugar bem longe. Intão eles conseguiram fugir e se isconderam no mato - neste mesmo mato onde ocêis tão perdido! Ansim eles viveram por arguns ano, os dois suzinho, mas muito felizes

"Um dia o moço pra quem a Sinhazinha tava prometida descobriu tudo. Ele ficô tiritica! Veio pra cá com um monte de capanga e pegô os dois di supresa. O Neguinho lutô muito, mas num teve jeito. Ele foi amarrado num tronco, e apanhô tanto que dismaiô di dor

"O moço pegô a Sinhazinha, levô pra cabana onde eles morava e fêiz mal pra ela Dispois amarrô a moça do lado de seu amado.

"- Ocêis vai vê - ele falô. - Ocêis vai me pagá por tê feito pôco caso de mim. Aminhã vô acabá com a raça docêis!

"Durante a noite, quando todo mundo tava drumindo, a Sinhazinha rezô pra Nossa Senhora. Pidiu pra ela ajudá a livrá os dois daqueles marvadu. Nossa Senhora atendeu o apelo: transformou a Sinhazinha num pássaro e o Neguinho num pexe. O pássaro pegô o pêxe pelo bico e levô até o riacho. Dispois foi até um lugar abandonado e borô um ovo que não quebra nunca. Nesse ovo ficô guardada a alma da Sinhazinha.

"No dia seguinte, o moço e os capanga viram que os dois tinha sumido. Reviraram a mata toda e não encontraram ninguém. Quando tentaram sair, não acharam o caminho de volta. Ficaram vagando pelo mato até morrerem.

"Ansim diz a lenda: todo ano, no dia da Sinhazinha e do Neguinho, os viajante que andá por essas mata nunca vai incontrá o caminho de volta - até que arguém reúna o casal de novo. Agora o único jeito de ocêis vortá pra casa é juntando o ovo e o pêxe. E oia que eu já vi muita gente perdida aqui que nunca cunsiguiu achar a saída "

Tião não sabe mais nada sobre o ovo e o peixe, mas, mesmo com medo da maldição, ainda poderá dar uma ajuda aos meninos - se prometerem ir embora rapidamente.

Tião dá aos garotos uma carapaça vermelha e uma garrafa preta, tampada com uma rolha que leva uma cruz pintada. Ele faz a entrega sem tocar nos personagens, jogando os objetos de longe (faça um teste de Destreza para verificar se conseguem pegar a garrafa sem deixá-la cair e quebrar). Feito isto, Tião tranca a janela e espera que os garotos cumpram o prometido.

PARTE 2: TRATO COM O SACI

Se olharem a garrafa de perto, os meninos descobrirão que dentro dela há uma criaturinha. Um personagem que tenha a perícia *Folclore* irá reconhecer o Saci, e poderá falar aos outros sobre ele:

O Saci é um negrinho de uma perna só que veste uma carapuça vermelha e fuma cachimbo. Ele se diverte com pequenas maldades, como amarrar minhocas, dar nó em crina de cavalo, e pedir ou roubar fumo para seu cachimbo. Ele tem o poder de ficar invisível, virar redemoinho, irritar animais selvagens, soltar cheiro de enxofre e quaisquer coisas de que você já tenha ouvido falar (a lenda tem pequenas mudanças em cada região do Brasil).

O Saci vai continuar bem preso na garra-

fa até que ela seja quebrada ou a rolha removida (na verdade não é a rolha que prende o Saci, e sim a cruz pintada nela). Além disso, ele não tem poderes sem sua carapuça mágica. Quem estiver de posse dela terá controle total sobre o Saci.

Fora da garrafa, o Saci fará qualquer coisa para receber sua carapuça de volta. Poderá ajudar os personagens, mas exigindo que o libertem antes. Dirá que a floresta é perigosa à noite e que eles não sobreviverão sem sua ajuda. Na verdade o Saci ajudará os garotos mesmo sem a carapuça - mas não sem muita insistência

Se lhe perguntarem sobre a maldição, o Saci dirá.

"O ovo está com o Arapirao, um monstro peludo que vive em uma caverna. Ele ataca todos que tentam pegar o ovo. Não pode ser ferido e nem morto, porque já está morto. O único que sabe como destruir o Arapirao é o Espírito da Floresta. Talvez ele ajude... e talvez não!"

O Saci ensinará os garotos a chamarem pelo Espírito da Floresta, mas vai aproveitar pra zombar deles. Ele pode inventar rituais absurdos e desnecessários, como tirar toda a roupa, plantar bananeira, comer minhocas e outras coisas nojentas e humilhantes - grande chance se você é um Game Master sádico...

PARTE 3: O ESPÍRITO... DE PORCO!

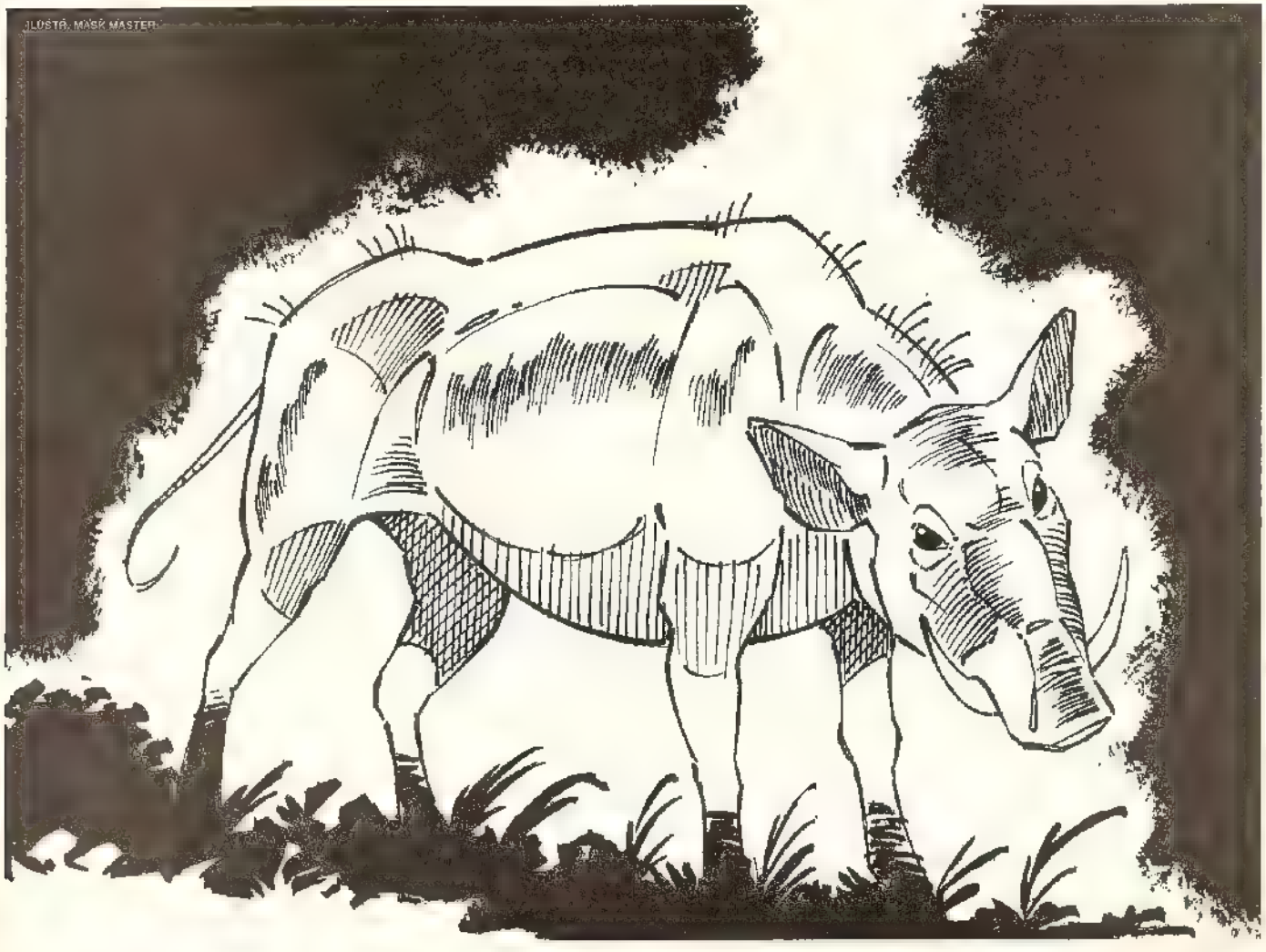
Depois de muita gozação, o Saci finalmente revelará como executar o ritual que invoca o Espírito da Floresta. Basta queimar algumas ervas e entoar um cântico pedindo sua ajuda.

O Espírito aparecerá na forma de um enorme porco-do-mato. Sua aparência não é nem um pouco cordial, assim como sua atitude:

"O que vocês, filhos dos homens, desejam comigo? Por que me fazer perder o tempo precioso de que preciso para sanar o mal que vocês causam à floresta?"

Como pode-se notar, o Espírito está furioso com a destruição do meio ambiente provocada pelo homem. Nada que os personagens digam poderá acalmá-lo até que ele faça o que pretende fazer.

Os garotos sentirão algo estranho em seu corpo, e perceberão que foram transformados em filhotes de porcos-do-mato. Eles ouvem um som de trovão e, em seguida, assistem o porco adulto que era a sua mãe desabar em uma poça do próprio sangue. Caçadores aparecem por todos os lados e apontam armas. Deixe que tentem fugir, e depois faça com que os caçadores matem um a um. Quem for esperto o bastante para se esconder em um buraco será obrigado a sair com fumaça. Você pode fazer uma caçada rápida, mas quanto mais demorada e agonizante, melhor.



Depois de "mortos", os personagens voltarão ao normal e se descobrirão diante do Espírito da Floresta - vivos e ilesos, como se nada tivesse acontecido. O Espírito dirá:

"Muito bem, filhos dos homens. Vocês sofreram tanto quanto sofrem aqueles que amo. Agora posso falar com vocês. Digam o que desejam."

Agora o Espírito da Floresta estará um pouco mais aberto a escutar os garotos. Caso não consigam pensar em nenhum motivo para que ele os ajude, o Saci irá intervir a seu favor e convencer o Espírito.

O Espírito lhes dirá para seguirem o riacho até onde há um lago e uma cachoeira. Atrás da cachoeira está escondida a cruz que foi colocada no túmulo do Arapirao. Eles devem se aproximar do morto vivo, rezar e tocá-lo com a cruz. Se conseguirem, o Arapirao voltará ao Reino dos Mortos.

Os personagens conhecem o lago e a cachoeira, e não terão dificuldade em chegar lá. Mas não será assim tão fácil: à noite, quem se aproxima do lago corre o risco de ser vítima da Iara.

PARTE 4: SEDUZIDOS PELA IARA

Chegando ao lago, o Saci irá advertir a todos sobre a Iara - uma mulher que vive nas águas, tão linda que basta um olhar para que qualquer homem se apaixone e afogue-se nos braços dela.

O lago é raso nas margens e perto da cachoeira. A profundidade só aumenta perto do centro, e apenas ali será necessário jogar a perícia *Natação*. Depois de procurar um pouco na cachoeira, os personagens logo encontrarão a gruta e uma velha cruz de madeira carcomida. Deixe-os pensarem que conseguiram, e então..

De repente as águas no centro do lago começam a borbulhar. Da espuma emerge uma mulher, uma mulher tão linda (e tão nua!) que nenhum de vocês resiste à visão de seu corpo...

Qualquer personagem que tenha a boa idéia de não olhar diretamente para Iara não será afetado pelo encanto. Os outros, entretanto, terão que fazer um teste de IQ-5 em cada round. aqueles que falharem no teste sentirão um impulso irresistível de caminhar na direção da Iara, ignorando o fato de não poderem respirar debaixo d'água.

Personagens encantados só voltarão ao normal se uma certa erva for esfregada em seus olhos. Isto poderá ser descoberto passando em um teste da perícia *Folclore-4*, ou com a ajuda do Saci. Faça também um teste de DX para descobrir se o personagem consegue esfregar a erva antes que a vítima se afogue.

Personagens femininas serão muito mais resitentes ao encantamento da Iara, se para elas o teste deverá ser de IQ+2. Se todos os personagens ficarem encantados a salvação estará nas mãos do Saci: ele mesmo irá esfregar a erva, ou assustar a Iara de alguma forma. Ele aproveitará pra fazer chantagem e conseguir sua carapuça de volta, se os personagens ainda não a tiverem devolvido. Mas não irá embora ainda.

Cuide para que todos os personagens escapem, não mate nenhum por enquanto. Há muito perigo adiante, e você terá muitas chances de fazer isso se realmente quiser...

PARTE 5: ENCARANDO O ARAPIRAO

Neste momento o Saci deixará o grupo, pois a cruz o incomoda

muito. Se os personagens ainda não entregaram sua carapuça, convença-os a fazerem isso agora. Antes de ir, o Saci avisará:

"Não adianta usar a força contra o Arapirao. Usem esperteza, e não o deixem perceber o que pretendem antes de pegá-lo."

O personagem que estiver com a cruz saberá, por intuição, onde encontrar o esconderijo do Arapirao. É uma caverna fria e escura, localizada entre as rochas próximas à cachoeira. A caverna está cheia de ossos humanos, restos das antigas vítimas do Arapirao. O ovo está em um ninho no fundo da caverna - mas, para chegar até ele, será preciso passar por você-sabe-quem...

O Arapirao é grande e forte, com quase dois metros e meio de altura. Tem forma humana, mas o corpo todo é coberto por uma densa pelagem negra - exceto na cabeça, onde faltam até mesmo sombrancelhas e cabelos. Seus olhos vermelhos desprendem fogo e faíscas. No lado direito do rosto há uma grande cicatriz que parece pulsar quando ele fica irritado. Qualquer combate direto será inútil, pois o Arapirao só é vulnerável à água benta (e é pouco provável que os personagens tenham alguma...).

O Arapirao sabe falar, e não é muito esperto. Se os personagens mantiverem a cruz escondida, talvez seja possível enganá-lo e roubar o ovo. Será dureza, pois o morto-vivo não se afastará facilmente do ovo - exceto para chegar à entrada da caverna, fechá-la com uma pedra e depois matar os garotos antes de devorá-los.

Assim que descobrir a cruz, o Arapirao ficará enlouquecido de raiva: segurará o ovo com uma garra enquanto tenta matar os garotos com a outra. Para acabar com ele, um personagem deve tocá-lo com a cruz enquanto reza. Isso será conseguido se o jogador tiver sucesso em um teste de DX e tambem em um teste da perícia *Orações*. Se tiver orado antes, não será obrigado a fazer isso agora. Ninguém precisa recear que o ovo seja quebrado durante o combate: ele é indestrutível, lembra?

Quando atingido pela cruz, o Arapirao irá queimar durante 1-6 rounds (os personagens terão que sobreviver à sua fúria durante esse tempo) e virar cinzas. A última coisa que irão ouvir de seus lábios fumegantes será uma frase, fraca e emocionada, dizendo:

"Obrigado por me deixarem descansar..."

PARTE 6: O OVO E O PEIXE

De posse do ovo, os personagens já estão prontos para quebrar a maldição. Basta voltar ao riacho e reunir o ovo e o peixe. Para atrair o peixe que carrega o espírito do Neguinho, o ovo deve ser passado na água ou apenas atirado no meio do rio. Qualquer coisa parecida chamará a atenção do peixe.

Assim que o peixe chegar, o ovo se abrirá e dele sairá uma bela mulher vestida ao estilo colonial. Ao mesmo tempo o peixe se transformará em um jovem negro. Eles darão as mãos e a mulher dirá:

"Muito obrigado por nos unirem novamente e para sempre. Agora a maldição da mata terminou. Vocês são livres para partir, assim como nós."

Os dois se transformarão em luz e irão para o céu. Os personagens que olharem para o alto verão duas estrelas brilhando fortemente uma ao lado da outra.

Os garotos serão encobertos por uma névoa estranha e se sentirão tontos. Quando voltarem a si descobrirão que já é dia claro. Se alguém morreu ou se feriu durante a aventura, aparecerá totalmente curado como se nada houvesse acontecido. Agora os personagens poderão encontrar com facilidade o caminho de casa - e é quase certo que levem uma surra dos pais por quase matá-los de preocupação...

ACABOU!

Assim termina "A Mata Maldita". Se os jogadores mostrarem interesse em voltar a jogar com os garotos do interior, presenteie todos com alguns Pontos de Personagem para que aprendam perícias novas ou melhorem as antigas. Dez ou vinte pontos seriam uma boa quantia. Muito? Nem tanto. Depois desta aventura, eles já podem ser considerados verdadeiros heróis!

GRAHAL

VAMOS ENCARAR O PERIGO!

Pode acontecer que talvez os jogadores e o GM não se importem com as complicadas regras de combate do GURPS, e queiram batalhar um pouco mais. Se for esse o caso, você pode equipar os personagens com armas um pouquinho melhores - facões e espingardas, por exemplo - e então colocar em seu caminho alguns predadores noturnos das matas brasileiras: cachorros-do-mato, lobos-guará, cobras e morcegos. Se quiser tornar as coisas REALMENTE difíceis, pode adicionar uma onça:

ONÇA PINTADA

ST: 20	Deslocamento: 8
DX: 14	DP/RD: 1/2
IQ: 4	Dano: 2d-1 corte
HT: 13/18	

Não se esqueça que, se os personagens matarem algum animal selvagem, isso irá complicar as coisas para o lado deles quando encontrarem o Espírito da Floresta.

NOVAS PERÍCIAS

Orações (Mental/Fácil)
Quem tem esta perícia não é exatamente um especialista em religião, mas vai à igreja aos domingos e sabe recitar orações.

Folclore (Mental/ Fácil)
Esta perícia consiste no conhecimento da maioria das lendas e mitos do folclore brasileiro. O personagem saberá reconnecer criaturas folclóricas se as observar ou se ouvir sua descrição, e poderá fornecer algumas informações sobre elas

Atiradeira (Física/Fácil)
O personagem com esta perícia está apto a usar uma atiradeira, estilingue ou baladeira (os nomes são diferentes em cada região do Brasil).

GURPS

Personagens prontos para "A Mata Maldita"

ZACARIAS

ST: 10 - DX: 11 - IQ: 10 - HT: 10
Aparência: 16 anos; moreno; 1,72m de altura; cara engraçada
Velocidade Básica: 5,25
Deslocamento: 5
Esquiva: 5
Vantagens: Noção de Perigo
Desvantagens: Gagueira, Magreza
Perícias: Escalar 12 ,Canto 12, Orações 12, Poesia 11, Natação 13
Peculiaridades: apesar de gago, quer ser cantor

FILÓ

ST: 10 - DX: 10 - IQ: 13 - HT: 9
Aparência: 16 anos; mulata; 1,64m de altura; faceira
Velocidade Básica: 4,75
Deslocamento: 4
Esquiva: 4
Vantagens: Atraente
Desvantagens: Teimosa
Perícias: Lábia 13, Matemática 12, Folclore 14, Religião 13, Natação 14

RENÊ

ST: 12 - DX: 8 - IQ: 8-HT: 10
Aparência: 15 anos; loiro; 1,80m de altura; fortão
Velocidade Básica: 4,5
Deslocamento: 4
Esquiva: 4
Vantagens: Prontidão +2, Senso de direção, Rico
Perícias: Faca 10, Natação 10, Escalada 8, Pesca 8, Briga 8
Armas: Faca 1d-1 corte
Peculiaridades: Briguento, mas sempre apanha

BASTIÃO

ST: 9 - DX: 14 - IQ: 10 - HT: 9
Aparência: 15 anos; negro; 1,72m de altura; sorridente
Velocidade Básica: 5,75
Deslocamento: 5
Esquiva: 5
Vantagens: Afinidade com Animais
Desvantagens: Covardia
Perícias: Atiradeira 16, Escalada 15, Fuga 14, Furtividade 15, Natação 15, Pesca 15
Peculiaridades: Está sempre sorrindo, mas ao menor sinal de perigo tenta se esconder

SILVA

ST: 9 - DX: 9 - IQ: 13 - HT: 10
Aparência: 15 anos; moreno; magro; 1,65m de altura; óculos "fundo de garrafa"
Velocidade Básica: 4,75
Deslocamento: 4
Esquiva: 5
Vantagens: Carisma +2, Bom Senso
Desvantagens: Míope
Perícias: Natação 10, Religião 14, Lábia 15
Peculiaridades: Coça a cabeça enquanto fala

MARIA DAS GRAÇAS

ST: 8 - DX: 13 - IQ: 10 - HT: 9
Aparência: 15 anos; loira; 1,60m de altura; olhos verdes
Velocidade Básica: 5,25
Deslocamento: 5
Esquiva: 5
Vantagens: Bonita (+2 mesmo sexo,+4 oposto)
Perícias: Escalada 14, Atiradeira 14, Natação 14
Armas: Estilingue 1d-2 cont.
Peculiaridades: Não gosta de insetos e répteis

FOTO DO LIVRO VIAGEM NO TEMPO

Durante sua estada no Brasil, quando perguntado sobre qual era o seu suplemento favorito de GURPS, Steve Jackson declarou: "Sem dúvida, é o *Time Travel*. Costumo jogar ótimas partidas com ele, é o módulo que permite a maior variedade de temas e situações." Pois o criador de GURPS não estava brincando: nenhuma campanha de RPG pode trazer tantas surpresas quanto as viagens temporais. Afinal, quando pode-se viajar pelo tempo, vale TUDO: caubóis lutando ao lado de cavaleiros, ninjas enfrentando dinossauros, e até dragões soprando fogo contra a fuselagem de robôs gigantes. E agora essas possibilidades estão ao alcance do público brasileiro, pois a Devir Livraria já lançou a versão nacional de *GURPS Time Travel*.

GURPS Viagem no Tempo é um manual completo de como criar uma aventura temporal com seus personagens. Ele mostra várias maneiras de viajar no tempo e entre dimensões, de acordo com a ficção científica: máquinas do tempo, portais dimensionais - e até a viagem no tempo psíquica, usando os poderes da mente (o que, de acordo com vários relatos, pode ser verdade).

O livro também discute os paradoxos que podem acontecer quando se tenta mexer com o tempo. Será que é possível alterar o passado? Você poderia evitar tragédias como o naufrágio do Titanic, a morte de Ayrton Senna ou a eleição de Fernando Collor? Por outro lado, talvez não seja uma boa idéia tentar mudar o que já passou. Você poderia ser preso por algum agente temporal que tenta preservar a História. Ou, se preferir, você pode SER esse agente temporal!

Mas e se a História for alterada? Isso pode criar dimensões paralelas, um pouco ou muito diferentes da nossa. Talvez o Império Romano ainda exista nos dias de hoje; os Nazistas podem ter vencido a Segunda Guerra Mundial e dominam o mundo; pode ser que a União Soviética não tenha se desmembrado e o holocausto nuclear tenha acontecido; e talvez os dinossauros não tenham sido extintos e agora a Terra é governada por lagartos inteligentes.

GURPS Viagem no Tempo traz muitas outras possibilidades: seu personagem pode ser um caçador que viaja ao período Jurássico para um safári de dinos; um historiador que quer investigar tudo de perto; um ladrão temporal atrás de tesouros antigos que ainda não foram descobertos; ou apenas o amigo de um inventor de máquina do tempo que se mete em encrencas, no melhor estilo De Volta Para o Futuro.

Em *GURPS Viagem no Tempo* há também uma cronologia com fatos marcantes da história da humanidade, para que o GM possa usar como referência, além de uma tabela especial com a História do Brasil, que foi acrescentada à edição brasileira.

PALADINO

O PARADOXO DO VOVÔ

As viagens pelo tempo são aventuras fascinantes, mas também podem criar muita confusão. O exemplo mais famoso é o Paradoxo do Avô: você entra em uma máquina do tempo, viaja cinqüenta anos para o passado e encontra seu avô ainda jovem. Aí você puxa uma arma e dá um tiro nele. Bem, se o seu avô está morto, então seu pai nunca vai chegar a nascer. E nem você. Mas, se você não nasceu, então quem diabos apagou o vovô?

FOTO CAPA DO LIVRO O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

Saiba mais sobre o primeiro RPG de mesa situado no Brasil colonial

O primeiro RPG de mesa totalmente feito no Brasil chama-se *Tagmar*. Um jogo de espada e magia, ambientado em uma terra cheia de guerreiros, magos e dragões. Como se percebe, *Tagmar* seguiu a mesma receita de jogos pioneiros como *Dungeons & Dragons* e *Rolemaster* - ou seja, baseou-se na obra de J. R. Tolkien (autor de títulos imortais como *The Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*) Não foi uma idéia feliz: entre os jogadores brasileiros, *Tagmar* carrega o triste estigma de ser uma "cópia barata" do *D&D*. Por essa razão, pelo menos entre os jogadores, o título de primeiro RPG verdadeiramente brasileiro vai para outro sistema lançado pela mesma editora: *O Desafio dos Bandeirantes*, um sistema ambientado em um mundo de fantasia baseado no Brasil colonia..

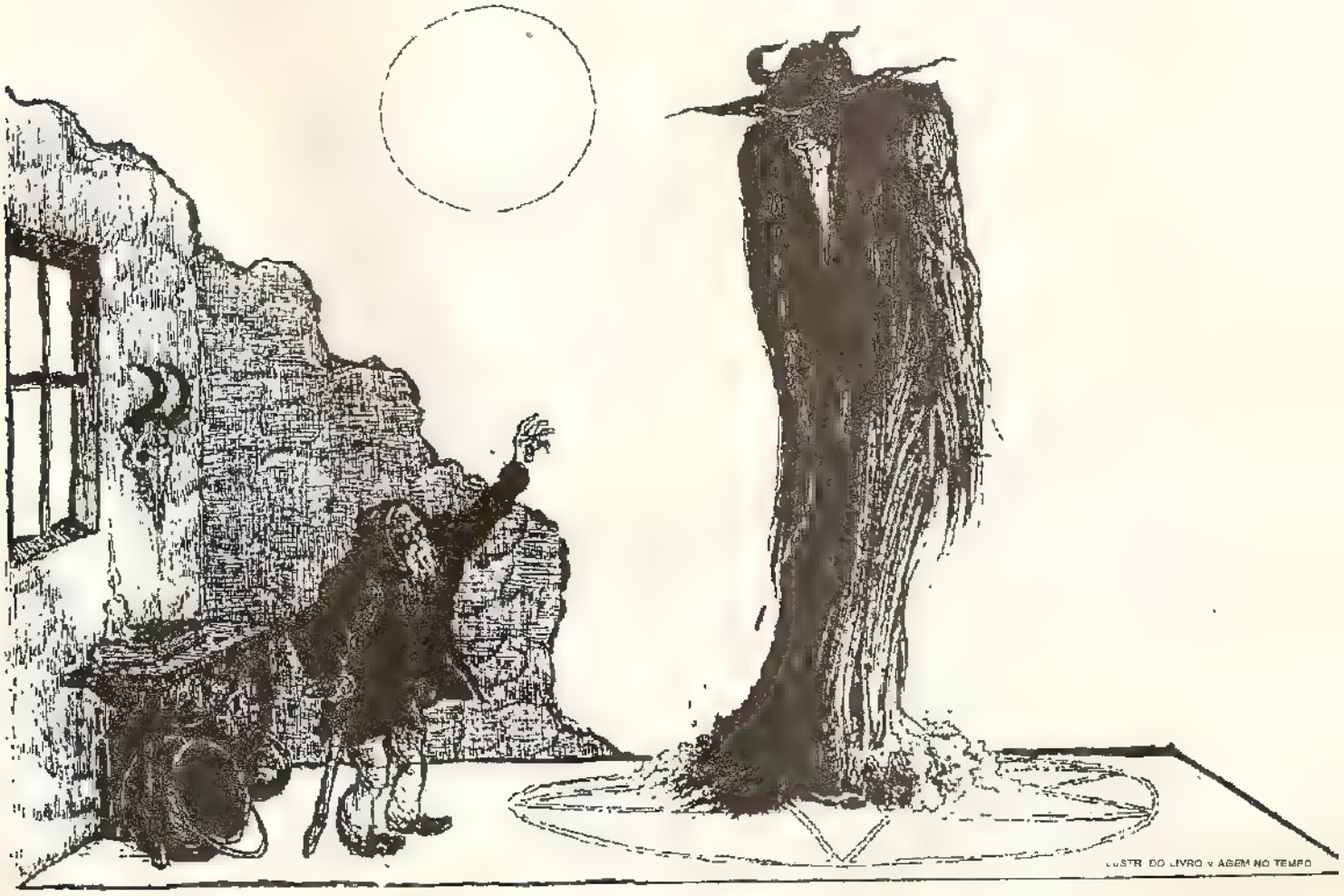
Infelizmente, como acontece com *Tagmar*, *O Desafio dos Bandeirantes* também é vítima de preconceitos: a maioria dos jogadores repudia o jogo, achando que é tão chato quanto uma aula de História. Grande erro. Você não vai encontrar em nenhum livro escolar coisas como mortos vivos, índios de três metros, serpentes de fogo e Igupiaras - monstros que devoram os olhos, dedos, nariz e genitália (!!) de suas vítimas.

Um dos pontos fortes de *O Desafio dos Bandeirantes* está nos personagens: além de fáceis de montar (o sistema de criação de personagens é razoavelmente simples), muitos players vão achar divertido interpretar um bandeirante com sotaque lusitano carregado; ou então jogar com um feiticeiro negro que incorpora orixás e lança altas macumbas; há também o jesuíta, que acaba tornando-se uma inevitável cópia dos clérigos de outros RPGs de fantasia, e os índios, cheios de flechas e harmoniosos com a floresta, equivalentes aos elfos do D&D

O catálogo de criaturas do livro é bem abrangente, contendo perto de cem animais e monstros lendários. A pesquisa foi caprichada: entre os monstros é possível encontrar desde os mais conhecidos (lobisomem, mula-sem-cabeça, saci-pererê) aos mais obscuros, como o *Mapinguari* - criatura lendária descrita pelos índios como um monstro humanóide e peludo, e que alguns cientistas acreditam ser uma espécie de bicho-preguiça pré-histórico

A única grande falha visível no jogo está no sistema de combate, onde uma regra complicada determina quantos golpes um escudo ou colete pode receber antes de se estragar. Claro que isso aumenta o realismo do jogo, mas torna as lutas bem menos empolgantes - o mesmo problema encontrado no GURPS. *O Desafio dos Bandeirantes* está em sua segunda edição. Compõe-se de um manual com 129 páginas em preto e branco, ilustrado, com capa colorida. Usa dados de 6, 10 e 20 faces, que não acompanham o livro e devem ser comprados separadamente - mas é possível jogar sem eles.

PALADINO



ILUSTR. DO LIVRO A VIAGEM NO TEMPO

Arrepiem-se! A Devir lança no Brasil a versão traduzida de um dos melhores RPGs de terror do mundo

VAMPIRO: A MÁSCARA

E quando estavam no campo, investiu Caim contra seu irmão Abel, e matou-o. E o Senhor disse a Caim: Onde está teu irmão Abel? E ele respondeu: Não sei. Porventura sou eu o guardião de meu irmão? E o Senhor disse-lhe: Que fizeste? A voz do sangue de teu irmão clama da terra por mim. Agora, pois, será maldito sobre a terra, que abriu a sua boca e recebeu da tua mão o sangue de teu irmão.

4,8-11 — *GÊNESE*

Quando Caim matou Abel, Deus rogou-lhe uma maldição banhada em sangue. Alguns atestam que Caim foi o primeiro vampiro. Em *VAMPIRE: The Masquerade* todos vivem em um sombrio mundo punk-gótico, onde os vampiros descendentes de Caim vivem dissimulados entre os mortais.

A advertência "Recomendado para Maiores" na capa de *VAMPIRE* não está ali por brincadeira: o jogo é de psicologia densa, e os jogadores terão que confrontar um lado de sua alma que não desejariam conhecer. Os personagens de *VAMPIRE* não são os vampiros que você vê em filmes - poderosos, sensuais e quase indestrutíveis. Eles são vampiros jovens, há pouco abraçados pela Família, ainda com muito a aprender sobre seus poderes e sua natureza.

Os vampiros de *VAMPIRE* são criaturas atormentadas, privadas do descanso eterno, sempre no limite da loucura. Por mais nobre e piedoso que um mortal tenha sido em vida, ele sempre terá que beber sangue quando a Fome vier - e depois viver com a vergonha do que fez. Em seu interior trava-se uma luta sem tréguas entre sua própria Humanidade e o desejo animal enjaulado que deseja libertar-se. E, no final, não importa quanto tempo leve, a Besta quase sempre prevalece...

VAMPIRE tem textos excelentes, de leitura agradável, além de numerosas citações de grandes autores da literatura. O sistema dá muito mais destaque à interpretação do que aos regulamentos: as regras são simples e ágeis, sem tabelas a serem consultadas a todo instante; são utilizados apenas dados de dez faces; e a evolução do personagem se dá com base no role-play, e não no número de inimigos vencidos ou tesouros encontrados, como ocorre em outros RPGs.

TRADUÇÃO HORRIPILANTE!

A editora norte-americana White Wolf acertou em cheio com o lançamento de *VAMPIRE: The Masquerade* em 1992: além de milhões de exemplares vendidos por todo o mundo, o jogo foi o carro-chefe de outras publicações da série StoryTeller: *Werewolf, Mage* e outros que vêm por aí. Cada um destes RPGs pode ser jogado separadamente ou como parte de um conjunto, pois todos usam regras compatíveis.

Não há como negar, portanto, a fantástica iniciativa da editora Devir ao lançar aqui a edição traduzida *VAMPIRO: A Máscara*. A encadernação e a qualidade do papel são magníficas, comparáveis às melhores edições do original americano, e sem paralelos entre os RPGs lançados no Brasil.

Mas há uma grave falha na pedra preciosa que é a edição nacional de *VAMPIRE:* os numerosos erros de tradução.

Em *VAMPIRO: A Máscara* temos um novo conceito em tradução: a mesma palavra muda de significado de acordo com o capítulo onde se encontra no livro. Alguns erros são pequenos e facilmente desculpáveis, como Ofuscação também poder ser Ofuscado, ou Dominação e Domina-

ILUSTRAÇÃO DO LIVRO VAMPIRE

do. Mas os clãs Toreador e Brujah terem uma disciplina a menos é coisa imperdoável! A disciplina Celeridade não existe na descrição das disciplinas; e a disciplina Rapidez não pode ser utilizada por nenhum vampiro a não ser os Caitiff.

BRASILEIRO MARGINAL?

Será que todos os brasileiros são marginais? Em uma aventura ambientada no Brasil, devemos todos colocar o conceito Marginal em nossa planilha? De acordo com a edição traduzida de *VAMPIRE*, a resposta é sim! No quadro que descreve os conceitos (pág. 86), é definido como Marginal todo aborígene, homossexual e CIDADÃO DO TERCEIRO MUNDO!

Estranho que todos os nomes de clãs tenham sido deixados intocados (claro, nome não se traduz!) e o clã Malkavian tenha inexplicavelmente se tornado "Os Malkavianos". Difícil também entender a tradução de Wits para Raciocínio: o Aurélio define "Raciocinar" como "Usar da razão para reconhecer, para julgar da relação das coisas" - o que nada tem a ver com rapidez de pensamento, o real significado da palavra wits.

Depois de publicar no Brasil obras de peso como o GURPS e vários de seus suplementos (veja *GURPS Viagem no Tempo*, nesta edição), é inacreditável que a Devir tenha cometido erros tão tolos na tradução de *VAMPIRE*. Seriam tais defeitos decorrentes da pressa em lançar o jogo no *II Encontro Internacional de RPG*, realizado em São Paulo no último mês de maio? Bem, o jeito é esperar por uma segunda edição revisada ou, pelo menos, uma errata. É o mínimo que a Devir pode fazer para apagar esta mancha (de sangue vampírico!) em sua reputação.

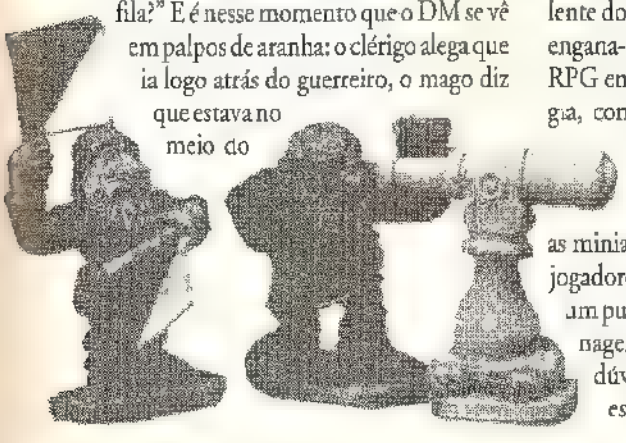
Um último e curioso detalhe: a edição nacional de *VAMPIRE* traz, de brinde, uma dentadura de vampiro.

LUIGI

AVENTUREIROS DE CHUMBO

A mania dos RPGs de mesa acabou gerando uma outra mania: colecionar as infinitas miniaturas de chumbo usadas nos jogos

Praticamente qualquer mestre de Dungeons & Dragons já vivenciou esta situação: o grupo de aventureiros se encontra em fila, percorrendo uma caverna estreita - um "dungeon padrão" com três metros de largura. O Dungeon Master decide que as coisas estão calmas demais, e resolve colocar um monstro errante no caminho. Mas o guerreiro que vai à frente do grupo está com poucos Pontos de Vida, de modo que é melhor poupá-lo de mais um combate. Será um ataque pelas costas! Subitamente, assustando os jogadores, o DM anuncia com voz dramática: "Atenção! Dois soldados-esqueletos atacam vocês pela retaguarda! Quem está no fim da fila?" E é nesse momento que o DM se vê em palpos de aranha: o clérigo alega que ia logo atrás do guerreiro, o mago diz que estava no meio do grupo, e o ladrão jura que encontrava-se à frente do mago. Nenhum dos jogadores quer que seu herói receba nas costas uma estocada de espada enferrujada. Por todos os dragões, como descobrir ou provar quem foi o personagem atacado?



O maior problema com o RPG de mesa é que ele é jogado no tabuleiro mais instável e volátil que existe: a imaginação humana. No exemplo acima, a culpa não é necessariamente dos jogadores. Pode ser que eles simplesmente não se lembrem da posição que ocupavam. Afinal, não é nada fácil ter constantemente na memória todos os detalhes da masmorra onde os heróis vivem sua aventura. Como lembrar quem estava no fim da fila? Como saber quem era o personagem mais próximo da porta onde surgiu o ogre armado com porrete? Como determinar quem estava no caminho da seta envenenada disparada pela armadilha?

Não demorou para que surgisse uma solução simples, barata e muito divertida para solucionar o problema: miniaturas de chumbo.

IMAGINAÇÃO NA MESA

Tornou-se comum encontrar mesas de jogo povoadas por pequenos guerreiros, colocados sobre mapas quadriculados e em escala equivalente dos aposentos onde se encontram. Mas engana-se quem pensa que isto transforma o RPG em algum complicado jogo de estratégia, como Battletech ou Ogre Miniatures, onde um centímetro a mais ou a menos pode influir no resultado da partida. A coisa é bem menos rígida, as miniaturas estão ali apenas para ajudar os jogadores e o mestre a visualizar a cena. Com um punhado de cópias metálicas dos personagens sobre a mesa, não resta a menor dúvida sobre quem vai à frente e quem está atrás. Fica fácil saber se o anão está próximo o bastante para acertar o martelo na cabeça daquele orc mais adiante, ou se o elfo pode atirar flechas de prata no lobisomem sem o risco de acertar os próprios companheiros. E nada é mais simples do que tombar uma miniatura para indicar que o personagem está vencido evitando assim que um goblin morto ataque alguém só porque o mestre de jogo teve um lapso de memória.

Já existem alguns fabricantes de miniaturas no Brasil, cujos produtos podem ser encontrados nas livrarias especializadas. As miniaturas nacionais não conseguem igualar as norte-americanas em qualidade, mas são tão variadas que podem satisfazer o apetite de qualquer jogador. Você quer um anão bárbaro com machado na mão direita e caneca de cerveja na esquerda? Um clérigo maligno segurando uma caveira? Um guerreiro cavalgando um dinossauro? Um ninja mirando sua shuriken? Um esqueleto de rinoceronte gigante? Um dragão de sete cabeças? Pois você pode encontrar estas e centenas de outras figuras (sim, eu disse centenas!) entre as prateleiras de uma boa livraria. Duvida? Então vá tirar a prova!

PALADINO

Jogada de proteção VS. veneno

Miniaturas para jogar RPG são brinquedo para gente grande. O material usado em sua fabricação é uma liga metálica composta por 10% de alumínio, 20% de cobre e 70% de chumbo. O chumbo é um metal muito tóxico: nunca leve as miniaturas à boca, e sempre lave as mãos depois que lidar com elas - a não ser que estejam envernizadas ou pintadas. E é desnecessário dizer que presentear crianças pequenas com estas miniaturas é uma péssima idéia!

DARKSEED

Os games de computador não podiam ficar fora de nossa revista. Neste primeiro número, descrevemos um dos RPGs de terror mais difíceis e macabros dos micros PC

Inaugurando sua seção de RPGs para micros, a Revista DRAGON entrega de bandeja a solução de um game que tirou o sono de muita gente. Darkseed não é assustador assim à toa: seus gráficos são obra do suíço H. R. Giger, ninguém menos que o criador de Alien – O Oitavo Passageiro.

Tudo começa quando Mike Dawson, um designer da softhouse *Cyberdreams*, resolve comprar uma casa de campo para tirar umas férias e escrever livros de ficção científica. Ele encontra uma mansão baratinha na cidade interiorana de Woodland Hills, mas algo estranho acontece em sua primeira noite na casa nova: Mike tem pesadelos, e sonha que alguma coisa é implantada dentro de seu cérebro. Na manhã seguinte acorda com uma bruta dor de cabeça. Agora ele tem três dias para solucionar o mistério antes que... que... bem, você não ia gostar de saber.

PRIMEIRO DIA

Depois de acordar às nove em ponto, a primeira coisa a fazer é ir até o banheiro e tomar um comprimido para a dor de cabeça. Tem alguns no armário. Depois tome um banho, porque não poderá entrar em certos lugares se não estiver limpinho. Vá ao outro quarto da casa e vasculhe o bolso do casaco que está no armário. Vai achar um cartão da biblioteca. Pegue. Desça a escada até o escritório e examine a papelada que está em cima da mesa. São plantas da casa, e ali você descobre uma passagem secreta que vai do escritório ao seu quarto. Abra e passe por ela, mas lembre-se deixar a porta aberta depois que passar. Parece desnecessário, mas não é. Dentro da passagem secreta você encontra uma corda. Guarde consigo. Quando sair do outro lado, não se esqueça de voltar a checar a porta.

A campainha vai tocar às dez horas, e um carteiro vai lhe entregar um pacotinho assustador - só um lembrete do que vai lhe acontecer se falhar. Vá para o sótão e empurre um grande baú que está na frente da porta da varanda. No chão, quase imperceptível, há um relógio de bolso. Dê corda nele, e você poderá saber as horas sem ter que recorrer ao carrilhão que está na sala. Agora vá até à varanda e amarre a corda na gárgula que decora a cerca. Você vai precisar dessa saída de emergência mais tarde.

Desça à garagem e encontrará um carro arruinado. Pegue um par de luvas no porta-luvas e um pé-de-cabra no porta-malas. Não adianta tentar ligar o carro, porque ele está sem gasolina e você não tem a chave. A bateria ainda funciona, e se quiser pode usar a buzina ou o rádio. Habitue-se a ouvir o rádio do carro, porque de vez em quando uma voz misteriosa vai dar palpites. Volte para casa pela porta da frente e leia o

Fique de olho no relógio: às dez da noite, Mike cai no sono

jornal que está no chão. Más notícias, heim? Retorne ao sótão e abra o baú com o pé-de-cabra. Opa! Você achou o diário de Joe Tuttle, o antigo inquilino. É uma leitura apavorante.

Saia da casa pela direita e vá para o centro da cidadezinha. Você vai encontrar um mercado ao lado da delegacia. Entre e compre uma garrafa de scotch, que está na prateleira oposta. Nesse exato momento aparece o advogado Delbert, seu vizinho dos fundos. Ele lhe dá seu cartão e o convida para visitá-lo amanhã às seis. Antes de sair, dê mais dinheiro ao homem do mercado - mas não compre nada. Agora rume direto para a biblioteca, o último prédio da rua. A bibliotecária é uma gatinha, heim? Entregue lhe o cartão da biblioteca, e ela vai lhe falar sobre um livro na seção C. Vá até lá e pegue-o - é o de capa verde. Guarde consigo o pedaço de papel que cairá de dentro do livro. Feito isso, é só sair da biblioteca e... opa! Ainda não. Pegue um grampo que está no chão, bem em frente à mesa da bibliotecária. Agora sim, vamos embora.

Vá para a esquerda da sua casa, na direção do cemitério. Procure uma cripta com arquitetura egípcia. O segredo para abrir a porta está naquela página rasgada que você encontrou na biblioteca. Pressione as pedras redondas na seqüência indicada. Lá dentro há urnas contendo as cinzas de toda a família Tuttle, mas você não precisa profanar todas elas. Vá direto àquela que está marcada Joe Tuttle. Você achou a chave do relógio que está na sua sala de estar. Volte para casa, abra-o e descobrirá uma placa onde consta o nome de John McKeegan, um antigo empregado. Fique em casa e aguarde o telefonema da bibliotecária, que lhe dirá para ir pegar outro livro. Ele trará mais revelações apavorantes sobre o mistério de Woodland Hills.

Agora não há mais nada a fazer, exceto esperar pela noite e dormir. Não faz diferença a que horas Mike vai para a cama, porque ele sempre acorda às 9.00h no dia seguinte. Mas fique sempre de olho na hora: se passarem das dez da noite e Mike não estiver dentro de casa, ele simplesmente cai no sono - e todos os objetos que carrega desaparecem!

Segundo dia

No dia seguinte, depois de outra noite de pesadelos, repita o ritual dos comprimidos e do chuveiro. Aguarde até as dez horas (você pode fazer o tempo passar mais depressa apertando "T" no teclado). O carteiro aparece de novo, e lhe entrega uma caixa com um caquinho de espelho e um pedido de desculpas da companhia de mudanças. Repare que o caco encaixa na fresta que há no espelho da sala. Coloque-o lá e... não é que o espelho vira uma passagem para outro universo?

Passando pelo espelho você entra no medonho Mundo Negro, uma dimensão paralela à nossa. Se for bom observador, vai reparar que todos os aposentos são cópias biomecânicas de cômodos da sua

Nosso amigo Mike recebeu um implante de um embrião alienígena na moringa. O objetivo do jogo é ajudá-lo a se livrar dessa fria

própria casa. Vá para o "escritório" e verá sobre a mesa uma projeção holográfica que revela a causa de suas dores de cabeça: um embrião alienígena foi implantado em seu cérebro!

Vê a porta da direita? Ela corresponde à passagem secreta que você encontrou no mundo real. Se você não a tivesse deixado aberta lá, não poderia passar agora. Entre, e vai encontrar um teletransportador. Use-o para chegar ao andar de cima. Saia pela porta da esquerda e se verá em uma macabra varanda. O binóculo que está no chão é inútil: você pode usá-lo para admirar a paisagem, mas isso não ajuda em nada na solução do jogo. A outra porta leva a uma máquina que suga a força vital de seres vivos. Não adianta tentar destruí-la, porque está protegida por um campo de força. Na parede da varanda, bem entre as duas portas, há uma alavanca. Cuidado, ela está eletrificada! Calce as luvas antes de puxá-la. Volte pelo mesmo caminho por onde veio. A alavanca abriu uma porta no lugar que, no mundo real, equivale à porta da frente. Saia. Há uma nave estacionada ao lado da casa. Lá dentro tem uma alavanca para fazê-la decolar, mas ela não funciona. Parece que os reatores estão desligados. Fora da nave, ande para a esquerda até encontrar um prédio parecido com um templo. Na frente da entrada tem uma pá - justamente o que você queria. Hora de sair deste inferno.

No mundo real, retorne ao cemitério e ache o túmulo de McKeegan. De posse da pá, cave um pouco e encontre a segunda metade do pedaço de papel que achou na biblioteca. Ali diz que certos lugares do mundo real são fortemente espelhados no Mundo Negro, tais como a garagem e a delegacia de polícia. Quando voltar para casa terá uma surpresinha desagradável: um guarda vai estar esperando para prendê-lo. Não tem acordo. No momento seguinte você está em cana. Nem adianta fazer o tempo passar, porque na cadeia isso não funciona. Você pode sair com ajuda do cartão de Delbert, mas não faça isso ainda. Primeiro esconda o grampo e o par de luvas sob o travesseiro. Agora sim, pegue a caneca que está na cama e bata nas grades para chamar o guarda. Entregue o cartão e será libertado. Antes de sair, roube a arma que está pendurada na parede - ela está sem balas e não vai lhe servir de nada, mas é muito importante tirá-la dali.

Volte para casa. Lembre-se de que às seis você tem um encontro com Delbert. Fique aguardando nos fundos. Delbert vai aparecer e pedir que o siga. Faça isso, e vai encontrá-lo jogando um graveto

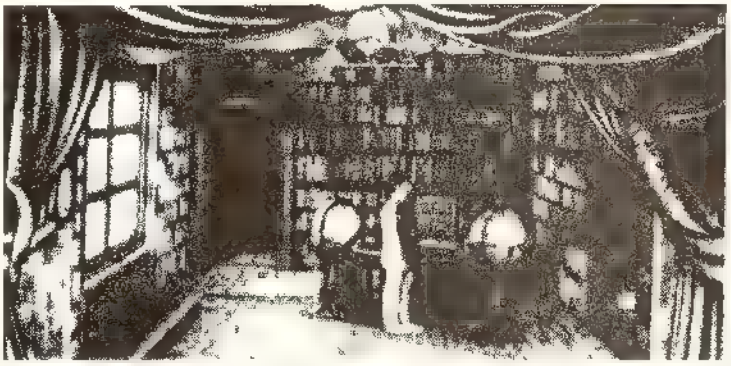
para que seu cão apanhe. Ofereça-lhe a garrafa de scotch. Ele vai beber e ir embora, deixando o graveto no chão. Apanhe.

Agora tudo deve ser feito muito rapidamente, ou Mike corre o risco de cair no sono! Volte correndo para o Mundo Negro, saia da casa e vá para a direita. Prossiga até encontrar uma ponte guardada por um monstro. Livrar-se dele é mais fácil do que parece: é só jogar o pauzinho no abismo sem fundo, e o trouxa pula atrás. Atravesse e ponte e entre no primeiro prédio que encontrar. É a delegacia de polícia do Mundo Negro. O delegado não vai poder atirar em você, porque está sem sua arma (você não saberia onde ela foi parar, saberia?). Mas não fique tão contente, porque ele resolve te trancafiar por alguns milênios! A cela é tremendamente familiar, não? Perceba que todas as suas coisas foram confiscadas. Se você ainda tivesse aquele grampo, poderia tentar forçar a fechadura. E lá está ele, debaixo do travesseiro, bem onde o deixou. As luvas também. Não se assuste se a porta não abrir na primeira tentativa - tente de novo que vai dar certo. Saindo para o corredor você vê um alienígena chamando você na cela vizinha. Ele diz que seu nome é Sargo, e, se você ajudá-lo, ele lhe dará um bracelete de invisibilidade - que poderá ser usado só uma vez. Pode confiar nele, nem todos no Mundo Negro são malignos. Troque o grampo pelo bracelete e saia da delegacia.

Do lado de fora, vá para a direita e vai achar um prédio vigiado por um monstro com formato de ovo. Use o bracelete para passar por ele e entrar no prédio. Como você já deve ter deduzido, aqui é a biblioteca. Vá ao painel e ligue o monitor. Você verá uma fascinante mulher alienígena, macabra e linda ao mesmo tempo. Era quem enviava as mensagens para o rádio em seu carro. Ela falará dos terríveis Anciães e seu plano de dominar o mundo real através do monstrinho implantado em seu cérebro, que matará toda a humanidade quando nascer. A mulher revela que os policiais do mundo real estão sob controle dos Anciães, e também lhe entrega um microfilme. Isso é tudo por hoje. Volte depressa para o mundo real antes que o seja derrubado pelo sono.

TERCEIRO DIA

Comprimidos e chuveiro outra vez. Na biblioteca do mundo real há uma leitora de microfilmes. Vá para lá e descubra que o filme não passa de um relatório sobre segurança doméstica,



falando sobre como as pessoas costumam esconder objetos de valor sob tijolos soltos nos porões e adegas. Será? Volte para casa e confira. Você encontrará uma pedra solta no chão da adega, e, sob ela, as chaves do carro que está na garagem. Um grande achado! Já são dez horas? Então o carteiro vai voltar e lhe entregar um cabo de machado. Guarde. Vá para a garagem e teste as chaves. A ignição funciona, mas não há gasolina no tanque. O que poderia servir como substituto? Talvez o scotch, só que Delbert bebeu tudo. O jeito é comprar outra garrafa no mercado. O delegado do Mundo Negro tomou seu dinheiro - mas você pagou com antecedência, lembra? Cuidado ao sair, porque agora deve haver um policia montando guarda na porta da frente. Se ele te pegar desta vez, um abraço! Saia de fininho pela direita. Quando voltar com o scotch, despeje no tanque de gasolina e dê partida. O carro pegou, e algo lhe diz que a nave no Mundo Negro deve estar ligada também.

Use a corda para entrar na casa sem passar pelo guarda. Vá para o Mundo Negro, mas não entre na nave ainda Siga para a esquerda até o templo onde achou a pá e entre. Lá dentro, em sarcófagos espalhados pelas paredes, estão os tais Anciães. Não toque neles se quiser viver. Vá para a próxima sala e descubra um computador com formato de cérebro, com uma abertura embaixo. Qualquer objeto que você colocar lá será desintegrado - menos um: a pedra que você removeu do piso da adega. Ela ficará energizada Encaixe-a no cabo do machado e... bingo! Você fez um supermartelo.

Agora volte e entre na nave. Desta vez a alavanca vai funcionar (não esqueça de voltar a usar as luvas, ou estará literalmente frito!). Feito isso, saia da nave. Ela decola e você retorna ao mundo real. O telefone vai tocar. Atenda, e a voz daquela mulher alienígena lhe dirá: "Lembre se... nada do que está no espelho é real. Apenas o espelho em si é real." Captou a mensagem? Então volte para a sala, use o martelo energizado e arrebente a porcaria do espelho. Fim de jogo. Você salvou a si mesmo e toda a humanidade. Nada mal para três dias de trabalho!

PALADINO

Barraquinha do ORC

Está procurando jogadores ou mestres para suas aventuras? Quer vender, comprar ou trocar caixas, livros, dados ou disquetes com jogos de RPG? Desenha personagens ou pinta miniaturas sob encomenda? Então anuncie aqui! Escreva para a Revista DRAGON - Seção **Barraquinha do Orc**, Caixa Postal 19.113, CEP 04599-970, São Paulo - SP. Não custa nada!

"Esta é a minha espada com bônus contra dragões que cospem fogo!"

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Esta é a sua seção, leitor! Diga que matérias ou aventuras você mais gostaria de ver publicadas. Mais D&D? Mais AD&D? Mais GURPS? Mais Hero Quest? Tire suas dúvidas sobre regulamentos complicados de algum sistema. Envie os personagens, aventuras, mundos ou regras opcionais que você tenha inventado. Reclame daquele mestre chato que insiste em matar todos os personagens, ou daquela livraria que só promete e nunca tem nas prateleiras a caixa, livro ou miniatura que você quer. Aqui é você quem manda! Escreva para a Revista DRAGON - Seção **Pergaminhos dos Leitores**, Caixa Postal 19113, CEP 04599-970, São Paulo - SP.

Esta jogada é muito fácil e o vencedor só pode ser você

Ganhe

R$ 100,00

em jogos

na superpromoção da revista

Dragon

TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

basta usar a imaginação e criar um slogan para a nossa revista

Serão escolhidos os 3 melhores slogans que chegarem à nossa redação até 30.09.94
Você poderá participar com quantas sugestões quiser

Leia o regulamento na página 50, preencha o cupom e BOA SORTE!!

REGULAMENTO DA PROMOÇÃO

1. Para participar, preencha o cupom com letra legível, e escreva seu slogan. O não preenchimento de alguns dos itens deslclassificará automaticamente o (a) participante.

2. **Escreva no envelope: "Promoção Slogan"revista Dragon - Caixa Postal 19113 - Cep 04599-970 - São Paulo - SP**

3. Não será aceita xerox do cupom.

4. Serão consideradas as cartas postadas até o dia 30.09.94. O carimbo do correio será o comprovante da carta. Não serão aceitas cartas entregues pessoalmente.

5.O slogan vencedor será escolhido pela Direção da revista Dragon e da Forbidden Planet.

6.O critério de avaliação será criatividade e originalidade. Serão eleitos 3 slogans vencedores. O 1º terá o direito de escolher jogos (nacionais ou importados) na livraria Forbidden Planet até o valor máximo de R$ 50 (cinquenta reais) dentro do prazo de 30 dias à partir da data da comunicação. Para o 2º colocado, a quantia (em jogos) será de R$ 30,oo (trinta reais) e para o 3º, R$ 20,00 (vinte reais). Se o ganhador residir fora de São Paulo, receberá uma lista de produtos e preços e o prêmio será enviado pelo correio.

7.As frases enviadas serão de propriedade da revista Dragon, que poderá fazer delas o uso que desejar, sem ônus algum para a Editora.

8.O nome e a frase do vencedor serão publicados na revista Dragon, sendo os vencedores notificados pelo correio.

9.É vedada a participação de parentes e funcionários da Trama Editorial e da Forbidden Planet.

10. Os participantes concordam com todas as regras desta promoção, sendo a decisão da comissão julgadora soberana, não cabendo nenhum tipo de apelação ou recurso.

NOME: .....

SEXO: ..... IDADE: ..... SISTEMA QUE GOSTA DE JOGAR: .....

COMO APRENDEU JOGAR RPG: .....

COMO FICOU CONHECENDO A REVISTA DRAGON: .....

ENDEREÇO: .....

TEL. ..... CEP: ..... CIDADE ..... ESTADO .....

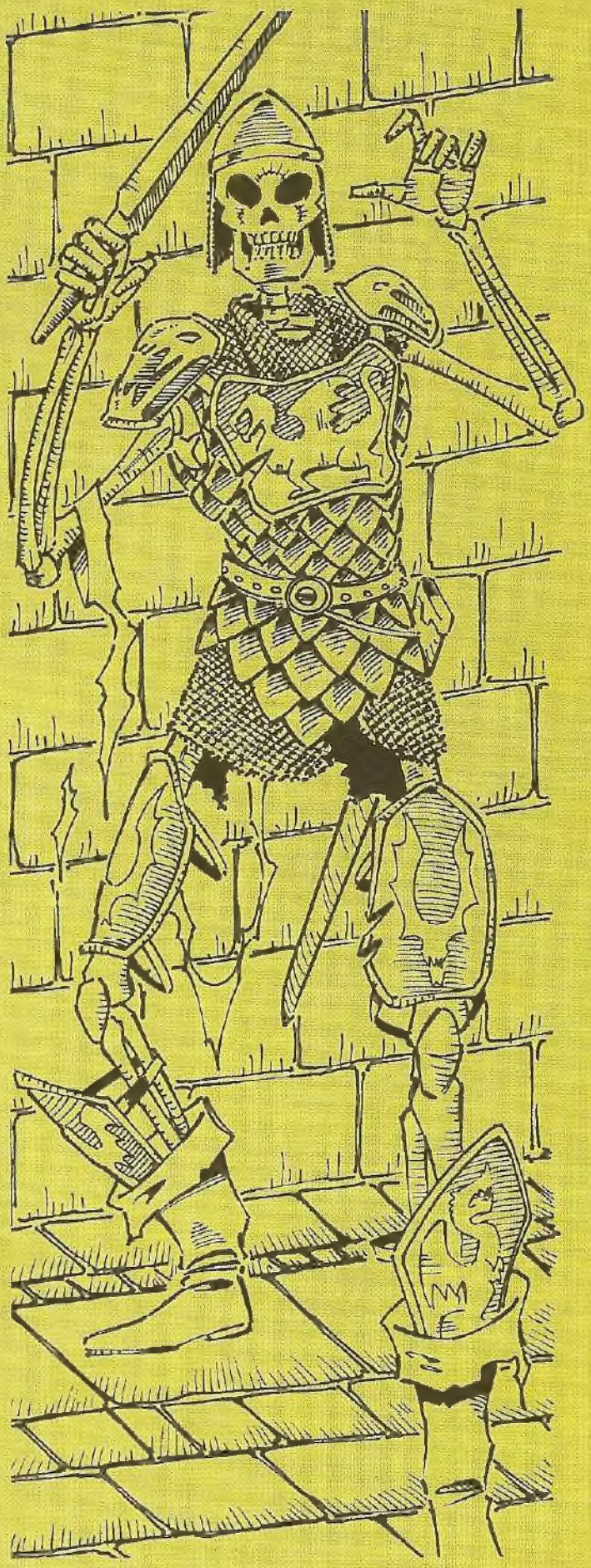
AGUARDE...

NO PRÓXIMO NÚMERO TEM MAIS EMOÇÃO, AVENTURAS PRONTAS E MAIS PROMOÇÕES

LEIA E PARTICIPE DA REVISTA

Dragon

TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG



AVENTUREIROS, REUNÍ-VOS!!

PROGRAMAÇÃO DE EVENTOS PARA 94

SETEMBRO

03 - Hero Quest
10 - Dungeons & Dragons
17 - Gurps/Dragon Quest
24 - Battletech

OUTUBRO

01 - Hero Quest
08 - Dungeons & Dragons
15 - Tagmar/Desafio
22 - Gurps/Dragon
29 - Vampiro Live

NOVEMBRO

05 - Hero Quest
12 - Dungeons & Dragon
19 - Magic - The Gathering
26 - Spellfire/Gurps

DEZEMBRO

03 - Hero Quest
10 - Dungeons & Dragons
17 - Dragon Quest

Forbidden Planet

R S CAUSO

Forbidden Planet

FORBIDDEN PLANET

O PLANETA PROIBIDO PARA QUEM NÃO CURTE RPG

Shopping Pompéia - rua Clélia, 33 - loja 1 (ao lado do Sesc Pompéia) - Tel.: (011) 62-[illegible]